

MICRO

Manía

Año IV. N.º 33

Sólo para adictos

375 Ptas.

Cover: Castro y Molin, 355 ptas.



**Todo un juego
de película**

MASTERS DEL UNIVERSO

**Te explicamos
cómo recuperar
la verdadera
llave cósmica**

GAUNTLET II

Trucos y pokes

NEBULUS

**Cargadores y mapa
del último éxito
de Hewson**

LA ABADÍA DEL CRIMEN

**Descubre con nosotros
el misterio del laberinto**



¡NO PUE

Cuando en Marzo del año pasado, en nuestros juegos a 875 ptas., fueron m locos, que nos íbamos a arruinar, que juegos originales, que nos estrellarían

Pero se equivocaron. Y se equivocaron que en ERBE contábamos. ¡¡TU APOY

Ha sido gracias a tí y a tu decisión hayamos conseguido nuestro objetivo

Por eso, para agradecértelo y celebrar precios:

***Por cada juego que compre de este año, podrás llevarte o**

Aprovéchate, dos juegos y p

Y es que en

Software

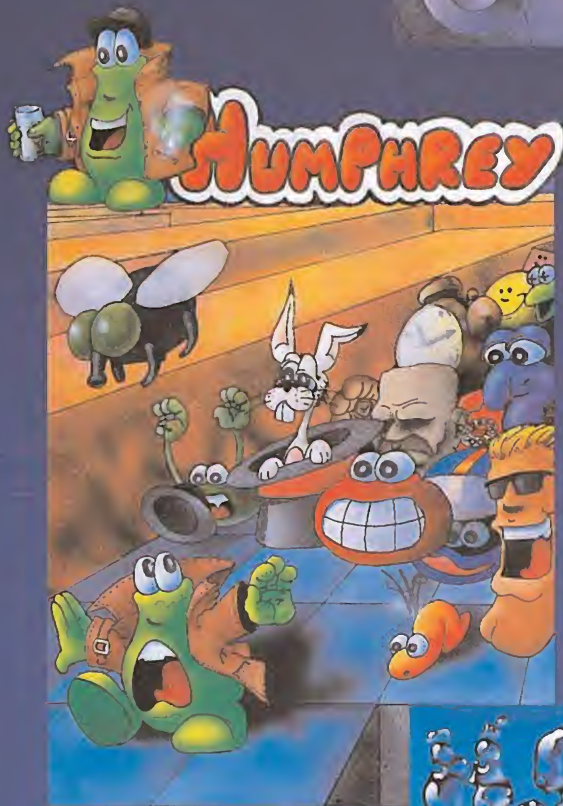
¡¡L



LA ELECCIÓN ES TUYA

AFTEROIDS

AFTEROIDS: El gran juego de acción que pondrá a prueba tus reflejos.



HUMPHREY: La adicción por excelencia. Una persecución sin límites.

ARKOS: El arcade que esperabas. Exclusivo sistema de tres cargas.



ZIGURAT SOFTWARE: AVDA. BETANZOS, 85. ESTUDIO 2.
28034 MADRID. TEL.: (91) 739 30 23
DISTRIBUIDOR: ERBE SOFTWARE, C/. NÚÑEZ MORGADO, 11.
28036 MADRID. TEL.: (91) 314 18 04

Director Editorial:
José I. Gómez-Centurión

Director:
Domingo Gómez

Maquetación:
Berta Fernández

Redactor Jefe:
Cristina Fernández

Redacción:
Pedro Pérez

Colaboradores:
Francisco Verdú
Javier Elices
Fernando Herrera
Marcos Jouron
David Rodríguez
José A. González
José Manuel Muñoz
Pablo Ariza

Secretaría Redacción:
Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad:
Mar Lumberras

Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos
Luis Muñoz
José Luis Ángel García

Portada
Manuel Barco

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Subdirector General
Andrés Aylagas

Director Gerente
Raquel Jiménez

Jefe de Administración
José Ángel Jiménez

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Marketing
Javier Bermejo

Suscripciones
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dpto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
LERNER

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica
Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina,
Chile, Uruguay y Paraguay, Cia.
Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64.
1290 BUENOS AIRES (Argentina).

MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Reservados todos los derechos.

MICRO

Manía

Sólo para adictos

AÑO IV. N.º 33. Marzo 1988. 375 Ptas. (incluido IVA)

SUPER THRONOS VIGINTI QUATUOR

7 SOFTWARERO UNIVERSAL. Este mes en exclusiva, una noticia bomba que revolucionará el mercado del software.

10 BIBLIOMANÍA. La guía más actual con los libros que os sacarán de dudas.

12 EL MEGAJUEGO. *Platoon*, un explosivo título de los que hacen historia.

18 LO NUEVO. Todas las novedades del software nacional e internacional sometidas al juicio de los «expertos».

30 PC-ATARI. Os presentamos los nuevos juegos de PC y Atari.

34 LOS PROGRAMADORES. Nuestro corresponsal en Londres, Alan Heap, entrevista a los programadores de *Stifflyp*.

36 POKERAREZAS. Descubre una nueva dimensión en tus juegos favoritos.

40 EL MAPA. Diseño exclusivo de todos los circuitos del 720°

46 LOS RECOMENDADOS. *Platoon* ocupará este mes el lugar de honor en nuestra particular lista de preferencias.

52 CÓDIGO SECRETO. Los trucos que os permitirán llegar al final.

58 PATAS ARRIBA.

GAUNTLET II. Una espléndida segunda parte, con los cargadores para que lo tengáis mucho más fácil.

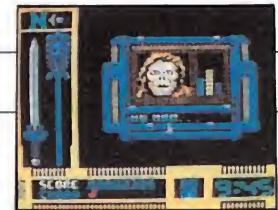
MASTERS DEL
del juego para que puedas con-

NEBULUS. Te contamos cuál es la fórmula para llegar al final de las ocho torres.

LA ABADÍA DEL CRIMEN. Inspirada en «El nombre de la rosa». Guillermo de Occam y Adso descubren el misterio de la abadía.

84 CARGADORES. Los cargadores para las versiones que nunca fueron comentadas.

88 S.O.S. WARE. Respuestas a todas vuestras dudas.



UNIVERSO. Mapa completo
vertirte en un héroe cualquiera.

Despues de abrir fuego...

875

¡¡LLEGAN LOS REFUERZOS!!

TRIAXOS
C-64, Spectrum, Amstrad



INFODROID
C-64, Spectrum, Amstrad



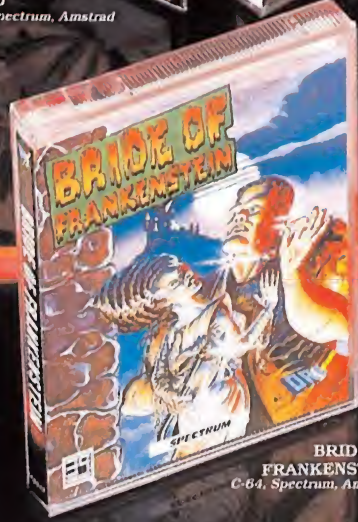
FALCON
C-64, Spectrum, Amstrad



EMPIRE
C-64, Spectrum, Amstrad



DRUID
C-64, Spectrum, Amstrad



BRIDE OF FRANKENSTEIN
C-64, Spectrum, Amstrad



CHALLENGE OF THE COBOTS
C-64, Spectrum, Amstrad



HIVE
C-64, Spectrum, Amstrad

STARFOX
C-64, Spectrum, Amstrad



STOP BALL
Spectrum, Amstrad, MSX



C-64, Spectrum, Amstrad



KINETIK
C-64, Spectrum, Amstrad



Marzo de 1988
Diario Dependiente de Micromanía

De simuladores está el mundo lleno

Entre las compañías punteras en la creación de simuladores, ocupa por derecho propio un lugar destacado Electronics Arts.

Prueba de ello son los cuatro títulos que comercializa próximamente.

Test Drive es un simulador de coches que nos permitirá conducir desde un Porsche a un Lamborghini, pasando por una amplia gama de deportivos que harán temblar de emoción a los más expertos pilotos. En él destaca la sensacional puesta en escena y un no menos espectacular movimiento.

Test Drive se repartirá los laureles del éxito con **Apollo 18**, una aventura espacial, que combina a partes iguales la adicción del arcade y la estrategia de los simuladores.

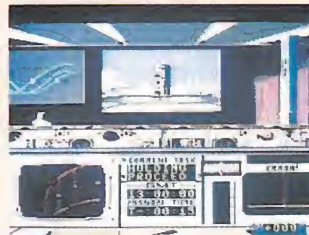
Junto a ellos y también en el podium de honor, **Mini Putt** un simulador de golf



Test Drive.

que rompe el monopolio que hasta ahora había tenido U. S. Gold en este tipo de juegos con la serie Leader Board.

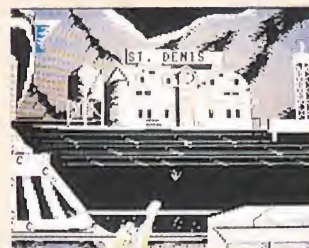
Electronic Arts prepara también el lanzamiento de otro simulador, basado en esta ocasión en la segunda guerra mundial que llevará por título **Escape to Normandy**.



Apollo 18.



Mini Putt.



Escape to Normandy.

Conversiones para MSX

La compañía Bug Byte ha firmado hace muy poco un acuerdo con Namco, autora de muchos títulos que despiertan expectación en las máquinas recreativas. El acuerdo permitirá a Bug Byte realizar durante el presente año, las conversiones para MSX de seis clásicos arcades. Sus títulos son: **Pac-Man, Galaxian, Rally X, Mappy, War Warp y King & Balloon.**

Para contentar a todos los usuarios también está prevista la aparición en la versión de Spectrum de dos nuevos programas, **Piggy y S.T.I.** Commodore también tendrá reservado un amplio espacio y entre otros llegarán **Droid Dreams, Little Green Man y Star Soldier.**

Octubre rojo

Un nuevo simulador de submarinos llega a nuestros ordenadores. Su título es **The Hunt for Red October**, y está basado en la novela del mismo nombre. Nos brindará la posibilidad de controlar el Red October, un sofisticado submarino creado por los rusos. Aparecerá en las versiones de Spectrum, Commodore y Atari, y la compañía original es Argus Press.

¡Acción!

Ocean ha optado por explotar el filón de las grandes producciones cinematográficas y tras **Platoon**, ha conseguido los derechos para llevar a la pequeña pantalla las aventuras de **Robocop**. El programa tardará algunos meses en aparecer, pero eso sí, cuando lo haga llegará simultáneamente para todas las versiones.

Pero no sólo Ocean quiere quedarse con este gran pastel. Activision también ha conseguido los derechos de otra gran producción que pasó hace algún tiempo por nuestras pantallas. Hablamos de **Predator**, el más di-



recto competidor de **Platoon** en nuestros cines, basado también en la guerra del Vietnam. En **Predator** la acción del Ejército americano se mezcla con una espectacular dosis de ciencia ficción, con monstruos espaciales de poderes inusitados.

En marcha con Go!

Go! ha necesitado sólo unos meses para ocupar un lugar destacado en el panorama del software internacional. Ahora vuelve a sorprendernos con **Bedlam**, un arcade que es una peculiar adaptación de uno de los juegos más clásico de la historia, el lanzamiento de disco, aunque en esta ocasión nuestro único objetivo sea esquivar los discos y destruir con ellos a nuestros contrincantes. **Bedlam** llegará próximamente para Spectrum, Amstrad, Commodore y PC.

Entre recopilaciones anda el juego (Pág. 8)

Promoción especial aniversario (Pág. 8)

Cinemaware (Pág. 9)

Xenon

Pertenciente al sello 16 bits, creado por Melbourne House para la distribución de programas en las versiones de Atari, Amiga y PC, llega a nuestros ordenadores **Xenon**.

En la línea de los más clásicos arcades, **Xenon** destaca por la espectacularidad de sus gráficos y la perfección del movimiento, en la potente nave protagonista indiscutible de este agresivo arcade.

Xenon aterrizará dentro de muy poco en España, distribuido por Dro Soft.



Los grandes del mundo

Desde hace algún tiempo y con cierta regularidad, la mayoría de las grandes compañías del software han puesto en circulación paquetes de recopilación de grandes éxitos. En esta ocasión Epyx y U. S. Gold, su distribuidora en Inglaterra, han sido los promotores de un variado paquete. Su título es **The World's Greatest** e incluye cuatro programas. Tres de ellos, **World Games**, **Winter Games** y **Super Cycle**, pertenecientes a la gama de simuladores deportivos que lanzó a la fama a Epyx e **Impossible Mission**, el arcade de habilidad que nos trajo de cabeza hace algunos meses, buscando la clave de un científico chiflado.

El paquete que aparecerá en principio sólo para Amstrad, estará disponible en España dentro de muy poco, distribuido por Erbe.

Entre recopilaciones anda el juego

Gargoyle, la compañía creada por Steve Turner, ha realizado una nueva recopilación que será distribuida por Hewson Consultants. Ésta incluye tres títulos para Spectrum, pertenecientes a la serie de aventuras célticas, que comenzaron con **Tir Na Nog**, continuaron con **Dun Darach** y **Marsport** para cerrar la trilogía.



La victoria de las máquinas

Directamente desde las máquinas de la calle, llega a nuestros ordenadores una nueva conversión de Imagine. En este caso, la compañía original es SNK y el título del programa **Victory Road**, sin duda muy popular entre quienes sigan más o menos de cerca las novedades en máquinas recreativas.

La acción se desarrolla en una futurista metrópoli y los dos protagonistas, hermanos para más señas, deberán poner todo su empeño en rescatar a sus respectivas novias secuestradas por una peligrosa banda de macarras.

Aunque **Victory Road** tar-

dará todavía algún tiempo en aparecer está prevista su conversión para Spectrum, Amstrad y Commodore.



Promoción aniversario

Muchos de vosotros recordaréis que en marzo del pasado año, Erbe Software optó por bajar radicalmente el precio del software de acción. Mucho ha llovido desde entonces, pero a todas luces, los resultados no han podido ser más favorables por la buena acogida de la medida entre todos los usuarios y el considerable aumento de las ventas. Para celebrarlo, Erbe Software llevará a cabo durante el presente mes una promoción especial aniversario. Ésta consiste ni más ni me-

nos que en la posibilidad de conseguir dos programas al precio de uno. Por cada programa que se compre en cinta a 875 pesetas, distribuido por Erbe, en cualquiera de las versiones disponibles, y en todos los centros comerciales del país, podrá elegir otro programa del catálogo al increíble precio de cero pesetas, es decir, completamente gratis.

Una gran noticia que sin duda alegrará a todos aquellos que han contribuido a que la industria del software vaya hacia arriba.

CRL y la censura

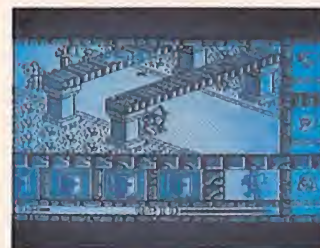
La compañía CRL, distribuida en España por Dro Soft, ha dado vida en los últimos meses a programas tan populares como el censurado **Jack the Ripper** que apareció en el mercado londinense con el sello que prohibía su venta a menores de 18 años, ha decidido olvidar las originalidades y ponerse a bien con la censura rescatando para uno de sus



últimos juegos, **Stratton**, uno de los argumentos más machacados de la historia del software. **Stratton** nos traslada a un escenario galáctico concretamente a una estación espacial que debemos desactivar. Para ello recorreremos todos los niveles de la nave, reparando los circuitos destruidos.

El Cid

Aunque con algunos meses de diferencia desde que aparecieron las versiones de Spectrum y Amstrad de **El Cid**, por fin los usuarios de MSX podrán acompañar a este popular héroe nacional, gracias al equipo de programadores de Dro Soft.

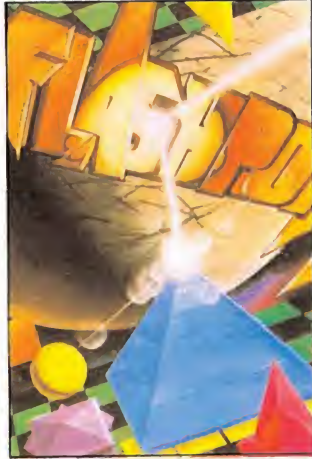


Flash Point

Mucho nos tememos que aunque el incesante número de programas que constantemente aparecen en el mercado amenaza con agotar las células grises de los programadores, todavía surgen títulos capaces de asombrarnos. Éste es el caso de **Flash Point** la nueva producción de Ocean que promete revolucionar el concepto de arcade espacial con una ambientación tridimensional.

Flash Point llegará dentro de muy poco en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore.

Pero no se quedan aquí las novedades de Ocean, también hará su aparición estelar próximamente **Eco**, un nuevo concepto de jue-



go animado con gráficos vectoriales, que llegará exclusivamente en las versiones de Atari y Amiga. Seguiremos informando.

Conversiones para PC

Poco a poco, a medida que aumenta el parking de PC, muchos de los programas que han hecho las delicias de muchos de los fanáticos del joystick, van ocupando también un lugar en el software para PC.

Storm, es uno de esos programas y aunque desde que aparecieron las primeras versiones para Spectrum y Amstrad, ha pasado mucho tiempo, ahora llega con renovados ánimos. Su argumento nos traslada a una lejana tierra, donde el fornido protagonista Storm, y uno de sus más fieles amigos deberán rescatar a una inocente muchachita raptada por los secuaces de turno.

En el más puro estilo ar-

cade, se añaden unas cuantas gotas de videoaventura, escogiendo y utilizando en el momento adecuado los diferentes objetos del juego.

Storm llegará para PC y la compañía artífice del invento es Mastertronic, distribuida en España por Dro Soft.



Cinemaware

La compañía británica Mirrorsoft anunció hace pocos días a la prensa el lanzamiento de un original programa, que responde al título de **Tetris**. Éste aparecerá para todas las versiones, incluido Atari y Amiga. También aprovechó la ocasión para presentar la serie Cinemaware, que desarrollará a lo largo del presente año, programas basados en grandes producciones cinematográficas.

Topo Soft

Desde que el software nacional ha conseguido alcanzar el prestigio y la calidad necesaria para traspasar nuestras fronteras y ocupar el lugar que se merece en el panorama internacional, cada vez es mayor el número de programas que compiten con sus rivales más cercanos.

En esta ocasión y con carácter de riguroso estreno han llegado a nuestra redacción los próximos lanzamientos de Topo Soft.

Éstos son: **Ale hop!**, un



arcade tan divertido como su título que presenta desde una perspectiva horizontal a una oronda protagonista que deberá vencer los diferentes obstáculos del juego en una carrera contra re-



loj, y **El mundo perdido**, una videoaventura con un cuidado tratamiento gráfico.

Ambos programas aparecerán para MSX, y **El mundo perdido** también en la versión de Spectrum.

Infogrames

Al igual que Melbourne House, la compañía Infogrames ha desarrollado un nuevo sello que se encargará de la distribución exclusiva de programa para Atari ST.

Entre sus próximos lanzamientos destacan **Trauma** y **Phoenix**, dos trepidantes arcades espaciales, y **Bubble Ghost**, una terrorífica y divertida aventura en la que se mezclan la adictividad del arcade con la complejidad de las videoaventuras.

Trailblazer II

Sin duda quienes sigan de cerca el mundo del software recordarán un programa que revolucionó el concepto del arcade, hablamos de



Traiblazer. Ahora, algún tiempo después, aparece su segunda parte y en ella además de respetar las características de la primera versión, se añaden elementos y enemigos, para aumentar la emoción de esta original carrera de obstáculos.

Su título es **Cosmic Causeway** y la compañía que le ha dado vida es Gremlin Graphics. **Cosmic Causeway** aparecerá en principio para Commodore.

Diamond

Desde estas mismas páginas hemos apoyado en más de una ocasión, el nacimiento de nuevas compañías. Ahora asistimos al alumbramiento de **Diamond**, una compañía inglesa que se encargará de la producción de software para Amiga.

Entre los títulos que aparecerán próximamente destacan **Crazy Foot-ball**, **Pinball** y **Nakamoto**.

Bienvenidos.

PROCESADORES DE TEXTOS

PROCESADOR DE TEXTOS



160 págs.
1.165 ptas.

Partiendo de un procesador genérico, este texto de la colección Aplicaciones de SM, explica qué es, para qué sirve, y cómo funciona un procesador de textos. El texto no pretende ser un manual de utilización, sino una guía general de las posibilidades de los procesadores, ya que cada procesador presenta opciones particulares y diferentes niveles de complejidad.

Además, el texto incluye varios capítulos en los que se inicia al lector en la práctica del periodismo con ejemplos prácticos y ejercicios. Un libro ameno recomendado para los más pequeños.

SM



Lowy, Mansilla,
Moral

NIVEL «I»

LENGUAJES

“C” PARA PROGRAMADORES PROFESIONALES



233 págs.
2.332 ptas.

Este libro proporciona una descripción detallada de la última propuesta estándar ANSI para el lenguaje «C» y está basado en la experiencia del autor, incluyendo las clases impartidas a programadores expertos.

Además de introducirnos en el lenguaje «C» nos muestra el contenido de una completa biblioteca estándar, prestando una especial atención a dos importantes grupos de funciones: manejo de cadenas y entradas/salidas.

RA-MA



Keith Tizzard

NIVEL «C»

APLICACIONES

DBASE III PLUS GUÍA DEL PROGRAMADOR



285 págs.
2.650 ptas.

Este nuevo título viene a engrosar el ya nutrido número de libros dedicados a clarificar el enrevesado mundo de las aplicaciones profesionales para IBM. Y lo hace en esta ocasión con la archipopular Base de Datos dBase III.

En él podremos encontrar toda la información necesaria para sacar de este programa el máximo rendimiento y completar algunos conceptos que quizá quedaban poco claros en el manual, siendo, no cabe duda, un buen sustituto de éste.

RA-MA



Ramón M. Chorda,
Cristina Mainar

NIVEL «I»

PROGRAMACIÓN

TÉCNICAS DE PROGRAMACIÓN



440 págs.
2.335 ptas.

Partiendo de una breve introducción a los ordenadores y a los diferentes tipos de programación, el texto profundiza en el lenguaje Pascal y en las estructuras de datos, abordando todos los aspectos que pueden interesar al lector. Un completo texto que perfectamente puede ser utilizado como libro de texto en los primeros cursos de la carrera de informática, que pese a la claridad en la explicación precisa conocimientos de informática para sacar de él el máximo rendimiento.

Paraninfo



Alonso, Morales

NIVEL «C»

LENGUAJES

GW BASIC BÁSICA



244 págs.
1.950 ptas.

A pesar de todo, el Basic sigue siendo el lenguaje más popular entre todos aquéllos que se incorporan por primera vez al mundo del ordenador. Y quizá de todas sus versiones la más extendida sea el GW Basic.

Este libro nos explica paso a paso cómo se programa en este lenguaje, a través de numerosos ejemplos, todos ellos ejecutables en ordenadores IBM y compatibles.

También se trata todo lo referente a ficheros secuenciales, aleatorios, a gráficos y a sonido.

RA-MA



Fco. Javier Ceballos

NIVEL «I»

APLICACIONES

OPEN ACCESS II



238 págs.
1.680 ptas.

Estamos ante un libro eminentemente práctico que nos enseña mediante numerosos ejemplos a utilizar el OPEN ACCESS II, obteniendo un mayor rendimiento desde un primer momento, sin necesidad de tener conocimientos previos, e incluso sin haber leído el manual del programa.

La simple lectura del capítulo 1 proporciona al usuario de OPEN ACCESS II la base necesaria para empezar a trabajar con el programa y entender el resto de los ejemplos que se desarrollan a lo largo de los siguientes capítulos.

Paraninfo



M.ª T. Gómez,
A. Gomel

NIVEL «I»

EDUCATIVOS

SISTEMAS DE ECUACIONES



32 págs.
4.770 ptas.

Pertenciente a la colección Patágoras de software educativo, este texto de la serie matemáticas, recomendado para lectores entre 11 y 16 años desarrolla los conceptos relacionados con los sistemas de ecuaciones de primer grado con dos incógnitas.

El libro incluye, además, un disco para PC que desarrolla el contenido de éste y plantea al lector problemas que debe resolver. Una nueva y original forma de aprender matemáticas.

SM



Lowy, Mansilla,
Robles

NIVEL «I»

BASES DE DATOS

BASES DE DATOS



143 págs.
1.165 ptas.

Nos encontramos ante un nuevo texto de la colección Aplicaciones especialmente recomendado para los pequeños. Un lenguaje sencillo y animado con divertidos dibujos, dan vida a un texto muy ameno que partiendo de una base de datos genérica va explicando cuál es la utilidad de ésta y todo lo relacionado con la creación de ficheros. Además, utilizando ejemplos prácticos nos presenta las diferentes metodologías para la creación de archivos.

SM



C.G.L.M.M.R.

NIVEL «I»

¡¡ POR FIN !!

MATCH DAY II



**DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
PARA ESPAÑA**
ERBE SOFTWARE

C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04.

DELEGACION CATALUÑA

C/. VILADOMAT, 114. 08015 BARCELONA. TELEF. (93) 253 55 60

DISTRIBUIDOR EN BALEARES

EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3. 07003 PALMA DE MALLORCA. TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS

KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A. 35007 LAS PALMAS. TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS

MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO. 32208 GIJON. TELEF. (985) 15 13 13

SPECTRUM, AMSTRAD COMMODORE, OCEAN

Basado en la película del mismo nombre, este nuevo programa de Ocean ha rescatado los elementos más interesantes del argumento original para conseguir un arcade en el que predomina la adicción, sin convertirse por eso en una monótona carrera acribillando enemigos.

Si decides emprender con nosotros esta peligrosa aventura, adoptarás el papel de uno de los cinco soldados que componen un pelotón infiltrado en territorio enemigo. Claro que cuentas con la ventaja de poder transferir el control de la situación en algunos momentos a cualquiera de los otros miembros del equipo, si tu salud o tu moral están disminuidas por los disparos enemigos.

Al contrario de lo que ocurre en la mayoría de los programas de este tipo, no sólo debes preocuparte de esquivar enemigos y trampas, sino de controlar tu moral, ya que en el juego también se refleja la tensión psicológica de los soldados, base de la película. Si por error disparas contra un vietnamita desarmado o eres herido, tu moral descenderá, pero si por el contrario recoges objetos útiles, como víveres o medicinas, ésta aumentará. Por tanto, no debes olvidar en ningún momento controlar este aspecto.

Platoon consta de cinco fases que se cargan en bloques, independientemente desde cinta, de forma que para poder pasar de fase debemos haber superado con éxito la anterior. En conjunto conforman un extenso mapeado, con diferentes perspectivas en cada fase, constituyendo por sí mismas juegos independientes, tanto en sus planteamientos como en sus objetivos.

La jungla y la aldea

Nuestro objetivo en esta fase es recorrer la jungla hasta llegar a la aldea, donde podremos encontrar algunos objetos imprescindibles para continuar y, finalmente, localizar una trampilla que nos dará acceso a los túneles, escenario de la siguiente fase.

En la jungla deberemos preocuparnos, además de evitar los disparos enemigos, de descubrir cuáles son las trampas que éstos han preparado para darnos un cordial recibimiento. Durante el recorrido deberemos recoger la munición repartida por la selva.

Para poder llegar a la aldea, primero debemos volar un puente que permite a los vietnamitas seguirnos. Para ello debemos recoger los explosivos. Una vez en la aldea buscaremos una linterna y un mapa, que nos

permitirá movernos por los túneles cuando descubramos la trampilla.

Los túneles

Ésta es tal vez la fase más espectacular, ya que la acción transcurre en la penumbra y los enemigos surgen de las aguas como por arte de magia. En los túneles encontraremos habitaciones, vigiladas en la mayoría de las ocasiones, que esconden importantes objetos. Nuestro objetivo es localizar una bengala y una brújula para poder guiarnos en la siguiente fase de selva.

En esta fase no podrás pasar el control a ninguno de los soldados de tu pelotón.

El bunker

Si consigues localizar con ayuda del mapa la salida de los túneles, te encontrarás situado en una trinchera. Las bengalas te permitirán descubrir a tus atacantes convirtiéndolos en un blanco perfecto, aunque por la misma razón, ellos podrán también localizarte a ti.

Platoon no es un programa más, ni siquiera es un programa de guerra, es mucho más que todo eso. Es una nueva producción, casi cinematográfica, que promete batir todos los récords de audiencia.

PLATOON



MegaJuego

La jungla

Tu único aliado en esta fase será tu brújula. Gracias a ella podrás buscar un lugar seguro, tu objetivo prioritario, ya que la selva en pocos segundos sufrirá un ataque aéreo.

Para aumentar la emoción de esta vertiginosa carrera, en esta fase también encontraremos trampas y alambres de espino que nos impedirán tomarnos un respiro, además, de entre todas las rutas existentes deberemos escoger solamente la que nos conduce al refugio, tarea que sobre la marcha es bastante complicada.

La trinchera

Cuando todo parece indicar que has llegado a un lugar seguro, descubrirás en él cómo uno de los sargentos de tu pelotón intentará acabar con tu vida para evitar que le descubras, ya que indirectamente es el responsable de la muerte de otro de los sargentos del grupo. Teniendo en cuenta que debes acabar con él antes de que el ataque aéreo sea efectivo, dispones de pocos segundos para conseguir cinco tiros directos con las granadas, que habrás recogido, previamente, en la trinchera.

Platoon es un programa superadictivo en el que la complejidad, lejos de desanimar, invita a adentrarse en el juego. Gráficamente sus programadores han conseguido crear la ambientación perfecta para

que el usuario, lejos de permanecer ajeno a él, conforme un complejo juego, en el que sólo preocupa sobrevivir.

Unido a una gran variedad de movimientos que, además de las direcciones clásicas, permitirán a los protagonistas agacharse, saltar, avanzar por las lianas y utilizar en cada momento el armamento preciso, constituyen un completo juego al que deberemos

dedicar varias horas, no tanto por su complejidad, ya que su manejo es sencillo, sino por su gran extensión.

Platoon es todo un reto para los más expertos profesionales del joystick. ¿Te atreves a afrontarlo?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

POKES PLATOON SPECTRUM

FASE 1

NO GASTAR BALAS:
31093,201
NO GASTAR GRANADAS:
31137,1
INMORTAL:
31268,1 + 33147,201

FASE 2

NO GASTAR BALAS:
31145,2
INMORTAL:
29983,1 + 31725,1 +
+ 30617,1 + 33986,1

FASE 3

NO PASA EL TIEMPO:
29426,0
INMORTAL:
33063,201 + 33102,1
MUNICION ILMITADA:
30984,1 + 30103,1

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

SPECTRUM

LISTADO 1

```

1 REM *****
2 REM *
3 REM * CARGADOR DE PLATOON *
4 REM *
5 REM * PARA SPECTRUM 48K *
6 REM *
7 REM * POR J.J.G.O. *
8 REM *
9 REM *****
10 REM
20 INK 0: PAPER 0: BORDER 0: C
UB 1000: IF A THEN POKE 64000,53
30 POKE 23658,8
40 LET A$="F1. BALAS ILMITADA
S": GO SUB 1000: IF A THEN POKE
64481,0
50 LET A$="F1. GRANADAS ILMIT
ADAS": GO SUB 1000: IF A THEN PO
KE 64489,0
60 LET A$="F1. INMORTAL": GO S
UB 1000: IF A THEN POKE 64484,0:
POKE 64492,0
70 LET A$="F2. BALAS ILMITADA
S": GO SUB 1000: IF A THEN POKE
64502,0
80 LET A$="F2. INMORTAL": GO S
UB 1000: IF A THEN FOR R=64504 T
O 64515: POKE R,0: NEXT R
90 LET A$="F3. TIEMPO ILMITAD
O": GO SUB 1000: IF A THEN POKE
64521,0
100 LET A$="F3. INMORTAL": GO S
UB 1000: IF A THEN POKE 64536,0:
POKE 64531,0
110 LET A$="F3. MUNICION ILMIT
ADA": GO SUB 1000: IF A THEN POK
E 64525,0: POKE 64528,0
120 PRINT INK 7; PAPER 1; FLASH
1 AT 20/0; " PUEDES CARGAR L
AS FASES
ORDEN " EN CUALQUIER

```

```

130 PAUSE 100: PRINT USR 64317
1000 INPUT "": LET A$=A$+"?": PR

```

```

INT #1; PAPER 1; BRIGHT 1; AT 1,0
;TAB (32-LEN A$)/2;A$;
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$<>"S" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .1,20: LET A=K$="N": R
ETURN
9999 SAVE "LD PLATOON" LINE 0

```

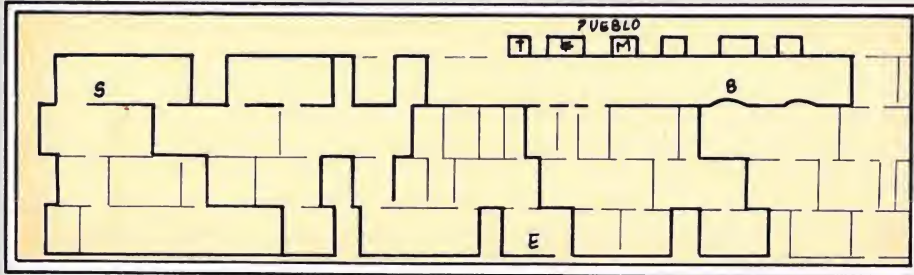
SPECTRUM

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	083E0A3D5D9FD081809CD	672
2	0DFAD03E163D20F0A704	1072
3	C83E7FDBFE1FA9E62028	1364
4	F4792F4FE607F688D3FE	1447
5	3709F3E02223FAF69E	1532
6	03FE0BF1FE6234FD3E	1533
7	20069CCD09FA30F73EC2	1209
8	8830F21D20F106C9CD0D	1201
9	FA30E878FED430F4CD0D	1626
10	FA30DE1E07212FFB4623	993
11	CD09FA30D27E23B830CD	1320
12	1D20F13E013223FAF69E	864
13	12E043E0318603E005D	631
14	0FFAD000003E0ECCD0FFA	1019
15	D03E133EBC8C815069E	1111
16	D27FFA3E3ABDC0268626	1298
17	0006B22E013E0418163E	405
18	EEAD0C6110D7700DD231B	1249
19	06B22E01003E0218023E	383
20	09D0FFAD0CD000FAD03E	1412
21	133ED08C81506B2D028D	1280
22	FA7CAD677AB320CF3EEE	1490
23	ADC6110D7700DD231B2E	1057
24	023E0406B3CD0BFBD03E	990
25	05E0206B3CD0BFBD03E	978
26	7FB0373FC02E023E0705	749
27	83CD0BFBC93E0CCD099E	1391
28	00003E0C0FFAD03E0D	1035
29	B8CB1506B3D209FBC9CD	1469
30	25FBD8C72E0106C33E02	1016
31	C3BFFAE9EAD2E2B6E0B5	2127
32	E0B6E0D2E2ECCDF3AFD3	2168
33	FE2100401101407501F	806
34	1AEDB0310000DD210000	642
35	110001CD2AFAD0217047	844
36	11FF17C02AFAD0210058	1134
37	11FF02CD21FBDD210060	1113
38	11B70BCD21FBDD21A9FA	1373
39	110100CD21FBDD21DAFA	1229
40	110300CD21FBDD210000	763
41	113F00CD21FBDD21B865	1114
42	11B70BCD21FBDD217047	1185
43	11B70BCD21FBDD212883	1125
44	11B70BCD21FBDF320060	1021
45	214F7022417121477022	686
46	287121D2FB114E700150	935
47	00EDB0C37D88C9CD5CFD	1623
48	D03A4770A720123EC932	979
49	7579327B813E0132A179	935
50	32247A182A3D20143E02	451
51	32A973D0321F7532E07B	1009
52	32997732C2841831AF32	966
53	F2723C32087932977532	963
54	4E813EC932278137C900	944

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 539

SECCIÓN 1

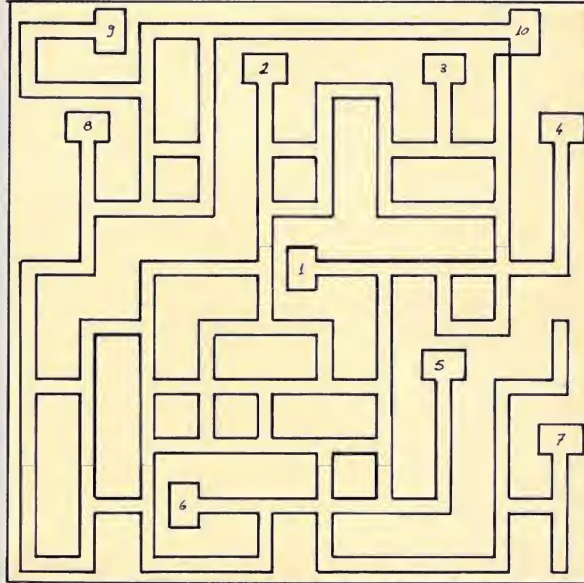


S Posición de salida * Salida
 E Explosivos □ Cabaña
 B Puente
 T Antorcha
 M Mapa

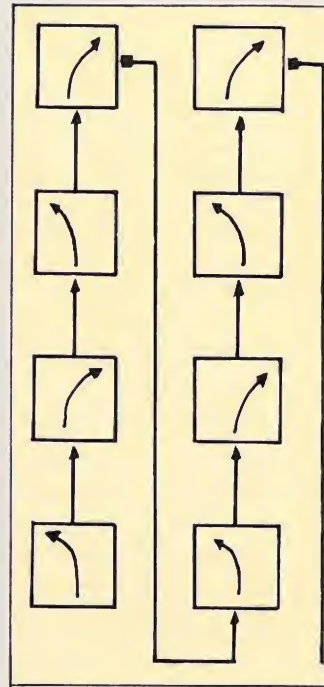
1. Paquete de cartas.
Taza de té.
2. Munición.
Botiquín.
Salida bloqueada.
3. Botiquín.
Taza de té.
Libro de primeros aux.
Documentos secretos.

4. Botiquín.
Munición.
Armas.
5. Manual de combate.
6. Botiquín.
Caja de bengalas.
Armas.
7. Botiquín.
Armas.
Munición.
Salida.
8. Diario.
Pistola de bengalas.
9. Soldado vietnamita.
Botas.
Documentos secretos.
Caja de bengalas.

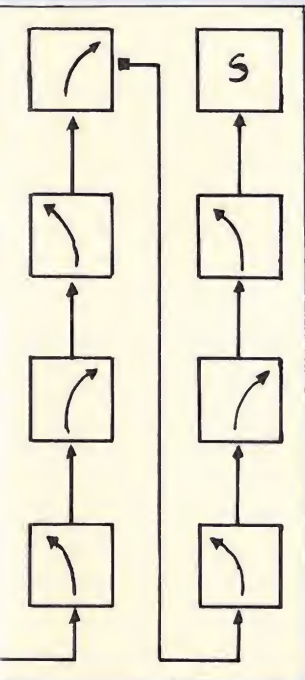
SECCIÓN 2



SECCIÓN 4



Mega Juego



COMMODORE

PRIMERA PARTE

```

10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 1)
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=320T0392:READA:POKET,A: S=S+A:NEXT
22 IFS<>7497THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS..." :STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE375,44
40 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)";M$:IFM$="N"THENPOKE378,44
50 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)";G$:IFG$="N"THENPOKE381,44
60 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)";N$:IFN$="N"THENPOKE384,44
70 PRINT"REBOBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
80 POKE816,64:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,70,160,1,142,242,3,140,243,3,96,160,0,132,2,165
110 DATA 2,240,252,132,2,165,2,240,252,169,0,141,40,0,141,89,8,162,113
120 DATA 160,1,142,48,10,140,49,10,76,0,0,36,0,169,96,162,44,141,117
130 DATA 189,142,211,189,142,54,189,141,11,189,76,0,4,70,86,67
    
```

SEGUNDA PARTE

```

10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 2)
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=49152T049222:READA:POKET,A: S=S+A:NEXT
22 IFS<>7401THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS..." :STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE49206,44
40 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)";M$:IFM$="N"THENPOKE49211,44
50 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)";N$:IFN$="N"THENPOKE49214,44
60 PRINT:PRINT"REBOBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA SHIFT.
62 PRINT"(CUANDO HAYA CARGADO LA CABECERA
64 PRINT"LLEVA LA CINTA HASTA EL PRINCIPIO
66 PRINT"DE LA PARTE 2 Y PULSA DE NUEVO PLAY)
70 WAIT653,1:POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,160,45,185,25,192,153,0,2,136,16,247,162,0,160,2,142
110 DATA 242,3,140,243,3,96,160,0,132,2,165,2,240,252,165,8,201,1,208
120 DATA 242,162,27,160,2,142,163,1,140,164,1,76,0,1,169,96,141,222,62
130 DATA 162,44,142,55,63,142,126,62,76,0,4,70,86,67
    
```

TERCERA PARTE

```

10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 3)
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=49152T049235:READA:POKET,A: S=S+A:NEXT
22 IFS<>8514THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS..." :STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE49211,44:POKE49214,44
40 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)";M$:IFM$="N"THENPOKE49217,44
50 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";T$:IFT$="N"THENPOKE49222,44
60 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)";N$:IFN$="N"THENPOKE49227,44
70 PRINT:PRINT"REBOBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA SHIFT.
72 PRINT"(CUANDO HAYA CARGADO LA CABECERA
74 PRINT"LLEVA LA CINTA HASTA EL PRINCIPIO
76 PRINT"DE LA PARTE 3 Y PULSA DE NUEVO PLAY.)
80 WAIT653,1:POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,160,58,185,25,192,153,0,2,136,16,247,162,0,160,2,142
110 DATA 242,3,140,243,3,96,160,0,132,2,165,2,240,252,165,8,201,1,208
120 DATA 242,162,27,160,2,142,163,1,140,164,1,76,0,1,173,32,4,240,21
130 DATA 169,96,141,42,59,206,68,28,141,12,59,162,0,142,247,26,160,44,140
140 DATA 115,59,76,0,4,70,86,67
    
```

	parte 1	parte 2	parte 3
vidas infinitas:	poke\$bd75,\$60	poke\$3ede,\$60	poke\$3b2a,\$60 poke\$1c44,\$2c
moral infinita:	poke\$bddd3,\$2c	poke\$3f36,\$2c	poke\$3b73,\$2c
granadas infinitas:	poke\$bd36,\$2c	--	--
municion infinita:	poke\$bd0b,\$60	poke\$3e7e,\$2c	poke\$3b0c,\$60
tiempo infinito:	--	--	poke\$1af7,\$00
arranque:	sys \$0400	sys \$0400	sys \$0400

EN MARZO, M

DOS POR



29 · UNO



DOS JUEGOS × 875. LLAMALO MAGIA. LA REALIDAD ES QUE DURANTE MARZO, POR CADA COMPRA DE DOS JUEGOS, TE LLEVAS OTRO, EL QUE TU QUIERAS, COMPLETAMENTE GRATIS. LIMITE: SI COMPRAS DOS, TE LLEVAS OTROS DOS. CORRE RAPIDO A TU TIENDA. LA FIEBRE

LAS DINAMIC!



LO LOCURA. DA LO MISMO.
DA JUEGO DINAMIC QUE COMPRES,
AMENTE GRATIS. Y LA COSA NO TIENE
S, ETC.... ¡A QUE ESTAS ALUCINANDO!.
DEL 2 x 875 SE HA DESATADO.

DINAMIC 

LIDER EN VIDEO-JUEGOS

PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E
PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: TEL. (91) 248 78 87. TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: TEL. (91) 314 18 04.

SUPER HANG-ON

Electric Dreams
Spectrum, Amstrad, Commodore

Tras la aparición, de la mano de Sega, de las conversiones de dos máquinas tan conocidas como Enduro Racer y Out Run, parecía inevitable que otra máquina no menos popular, como es Super Hang-on no acabara visitando las pantallas de nuestros ordenadores. Al menos así lo ha creído Sega aunque, eso sí, para ello ha contado con la gran acogida que han tenido entre los usuarios sus dos títulos anteriores.

En esta ocasión controlamos una moto de competición con la que vamos a competir a través de cuatro continentes: África, Asia, América y Europa. Cada continente representa un nivel distinto compuesto por una serie de circuitos cuyo número y dificultad va en aumento a medida que pasamos de nivel. Empezamos en África, el nivel de principiantes, compuesto por 6 circuitos; a continuación está Asia, nivel junior, con 10 circuitos; después América, nivel senior, con 14 circuitos y por último Europa, nivel para expertos, con 18 circuitos.

Como siempre, contamos con un tiempo límite para



completar cada recorrido, y caso de que nos sobre se nos añadirá al tiempo correspondiente al siguiente circuito. Afortunadamente tu motocicleta va equipada con la última tecnología turbo, por lo que es capaz de alcanzar los 280 km/h. Por tanto, tan sólo depende de tu habilidad para esquivar a los demás pilotos y de tu precisión a la hora de tomar las curvas, el éxito de tu carrera contra el reloj.

Los usuarios de Spectrum deberán cargar cada continente por separado, mientras que en otras versiones se podrá disfrutar de las ventajas del disco, que hará menos tediosa la carga. En las versiones de Amstrad y Spectrum podremos alterar la sensibilidad de respuesta del teclado, y en este último ordena-



dor disponemos, además, de una opción para activar o desactivar los atributos de pantalla.

«Super Hang-on» es una buena conversión de un excelente programa; sin embargo, si lo comparamos con sus directos predecesores, Enduro Racer y Out Run, la verdad es que aunque el nivel gráfico se mantiene, el movimiento no es todo lo rápido y preciso que cabía esperar, el scroll de pantalla es más brusco y cuesta mucho más hacerse con el manejo de la moto, por lo que a pesar de la gran cantidad de circuitos existentes y la adicción inherente a este tipo de programas, este Super Hang-on sabe a poco, sobre todo si lo comparamos con la máquina original, aunque en cualquier caso es un buen programa de simulación deportiva.

José Emilio Barbero



los Criticónes



Pedro Pérez
Redactor de Micromanía



Francisco Verdú
Colaborador de Micromanía



José Emilio Barbero
Colaborador de Micromanía, sección Patas Arriba



Cristina Fernández
Redactora de Micromanía



José J. García Quesada
Colaborador de Micromanía, experto en Código Máquina



Fernando Herrera
Colaborador de Micromanía

THE FIFTH QUADRANT

Bubble Bus
Spectrum, Amstrad, Commodore

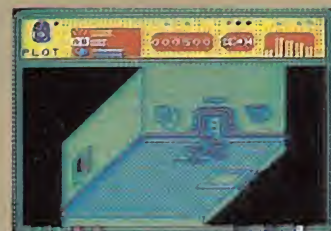
Bubble Bus es una compañía que tras crear algunos buenos programas, entre ellos el sensacional Starquake, pasó a un segundo plano y pocas noticias se han vuelto a tener de ella excepto la aparición de algún que otro juego sin demasiado interés.

Pues bien, parece que por fin se ha decidido a salir del letargo en que se habían sumido, y de la mano de este Fifth Quadrant vuelve a hacer

acto de presencia en el mundo del software.

El programa, que se apunta a la moda del Filmation, poco tiene que ver con los títulos anteriores de la compañía, si bien conserva su extenso mapeado característico (unas 250 pantallas). La aventura se desarrolla en el interior de la nave Orión, la cual ha sido invadida durante una misión de reconocimiento por unos extraños alienígenas llamados Zimen.

Tu misión consiste en volver a tomar el control sobre



la nave para lo que dispones de cuatro robots que debes controlar. Cada uno de ellos tiene sus propias características:

Slog. Es el capitán de la nave y el más anciano de todos. Su cerebro electrónico

RAINBOW DRAGON

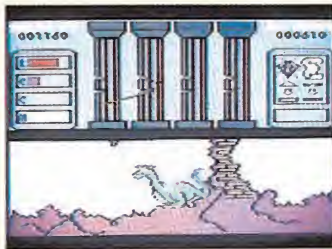
Firebird
Commodore

De la mano de Firebird nos llega un nuevo programa de la serie barata. Aunque esa serie empezó con programas digamos «menores» o de poca calidad, poco a poco fue subiendo de nivel y hoy en día prácticamente se confunde con la de programas de precio normal. Rainbow Dragon confirma esta tendencia.

Según cuenta la leyenda (...dije leyenda?, quise decir carátula), existió un país perdido, en cuyas grutas subterráneas vivieron fantásticas criaturas mitológicas. Hoy, todas han perecido salvo Asturias, un pequeño dragón que sobrevivió pese a quedar atrapado bajo tierra. Ahora tu misión es intentar liberarle de su encierro.

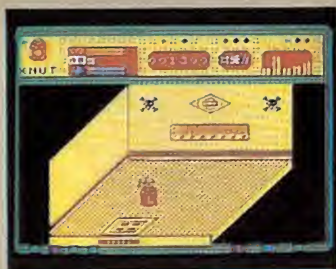
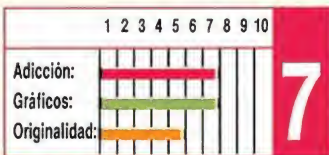
Para conseguir tal objetivo, debes guiar a Asturias por el interior de las cavernas hasta encontrar y destruir 10 cofres mágicos que encierran el hechizo que obtura la salida de la gruta.

¿Problemas?, muchos. No sólo le resulta difícil al pobre dragón moverse por los rocosos y estrechos pasadizos, sino que además debe resolver toda una serie de acertijos y rompecabezas para ir poco a poco abriéndose paso. Y por si fuese poco, las columnas



que sostienen la nave central de la caverna se van agrietando lenta y progresivamente a medida que pasa el tiempo, con lo que habrá que ir reparándolas o todo se vendrá abajo. El panorama se presenta, pues, complicado.

Este programa, sin ser nada del otro mundo en cuanto a su planteamiento argumental, cumple bastante bien con el cometido de entretenernos unas cuantas horas, pues resulta bastante «jugable», además de poseer una cuidada presentación y unos gráficos sencillos pero bien definidos. La banda sonora es en esta ocasión estupenda, y esto es en el Commodore algo que ya se ha hecho imprescindible en cualquier programa que aspire a tener una buena aceptación. Francisco Verdú



es prácticamente perfecto, pero el resto de sus sistemas están un tanto debilitados debido a su avanzada edad.

Plot. Es el navegante y especialista en cálculos. Un tipo solitario e introvertido.

Knut. Es el manitas de la tripulación. Conoce cada centímetro de la nave y es ca-



paz de reparar cualquier avería hasta con los fotoreceptores cerrados.

Bodd. Tripulante. El menos brillante de los cuatro, por lo que suele ser utilizado como «chico para todo».

Para conseguir tu objetivo deberás reprogramar o destruir muchos de los sistemas

BANGKOK KNIGHTS

System 3
Commodore

Podríamos limitarnos a decir que Bangkok Knights es un programa de boxeo, con lo cual más de uno dejaría de leer, no porque no le guste ese deporte, sino porque hasta ahora todos los programas de este tipo han venido siendo más o menos lo mismo: yo golpeo, tú golpeas, él golpea..., y así hasta que uno de los contendientes queda exhausto, o hasta que el que queda exhausto es nuestro sufrido dedo pulgar. Pero una descripción tan simple no sería justa en el caso de este nuevo programa de System 3.

Si tu máxima aspiración es llegar a ser el indiscutible Caballero de Bangkok en el noble arte del boxeo Thai (que seguro que lo es...), Bangkok Knights es tu juego. En el hipotético caso de que esa no sea tu máxima aspiración, el programa puede también interesarte, pues aporta algunas diferencias respecto a los precursores del género.

Uno tras otro, deberás superar a ocho contrincantes, cuatro de ellos camino del ring, los otros cuatro en el propio ring. Pero ojo, que no todos son iguales. Lejos de tratarse de simples cambios de peinado o de color de los



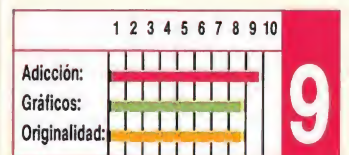
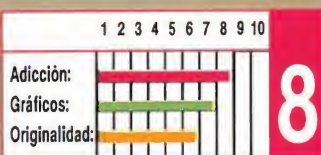
pantalones, cada contrincante posee físico, estilo, aptitudes, técnica y movimiento diferentes (el ordenador carga los datos de cinta o disco cada vez que superamos un adversario). De esta forma no se trata de descubrir el «golpe infalible» con el cual se termina el interés, sino que deberemos tomarle la medida a cada uno de los ocho rivales, cosa que no resulta nada fácil. Y por si fuese poco, algunos de ellos juegan sucio y abusan de tu buena fe haciendo trampas y todo tipo de marrullerías.

A nivel técnico, el programa es excelente; los boxeadores son de gran tamaño y a la vez de gran movilidad, las secuencias de movimiento son cuidadas y las expresiones faciales de los contendientes del todo divertidas. Además, el escenario es gigante, desplazándonos a través de él en suave scroll. Y en cuanto a la música, con decir que la banda sonora es de Rob Hubbard queda dicho todo.

Total, un juego de lo más recomendable. Francisco Verdú

de la nave ahora controlados por los malvados Zimen, para lo cual no te vendrán mal algunos conocimientos sobre su complicado lenguaje.

The Fifth Quadrant, si bien no se puede decir que tenga una gran perfección gráfica, reúne una serie de características que la dotan de gran interés, entre ellas la gran complejidad de la misión, lo que se traduce en un buen nivel de adicción. José Emilio Barbero



LO QUE

PSYCHO SOLDIER

Imagine

Spectrum, Amstrad, Commodore

Como ya hemos comentado en más de una ocasión, parece inevitable que cuando un programa tiene éxito su segunda parte aparezca para exprimir al máximo el filón descubierto en principio. Ahora le ha tocado el turno a Athena, la heroína que demostró su dominio de la espada en el programa del mismo título.

Psycho Soldier es ni más ni menos que una segunda parte, también en versión original procedente de las máquinas recreativas. Nos explicamos. Partiendo de un objetivo semejante, destruir miles de enemigos de las más variadas especies, nuestra protagonista por no cambiar no cambia ni de indumentaria.

Ligeras modificaciones en los escenarios y un idéntico sistema de juego dan paso a un título adictivo, que simplemente es la continuación de su predecesor.

En él controlamos a Athena, la cual utilizando bombas y un electrizante láser, recorrerá los seis niveles de que consta el juego, si consigue sobrevivir al ataque de sus molestos vecinos. Cada nivel se compone de quince pantallas que conforman un mapeado si no demasiado extenso, sí suficiente por lo costoso de superar cada pantalla. En ellas encontraremos bloques de piedra que al ser destruidos liberarán interesantes «sorpresitas». Algunas serán beneficiosas como



energía, bombas suplementarias o provocarán efectos «non gratos», o lo que es lo mismo, especialistas en fastidiar al personal.

Psycho Soldier es un programa muy adictivo que aunque no aporta nada especial a su predecesor, parte con la

ventaja de ser conocido por un elevado número de usuarios que probablemente estén dispuestos a acompañar a una heroína en apuros en esta, esperamos, su definitiva consagración.

Cristina M. Fernández

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Adicción:	█							7			
Gráficos:	█										
Originalidad:	█										

MARBLE MADNESS

El juego de Arcade que ha enloquecido a todo el mundo, ahora viene a tu casa.

Commodore, Spectrum, Amstrad



Seis niveles diferentes de pistas de carreras, cada una con su propia "personalidad", y sus "criaturas" con las que pelearse.



¡QUE FACIL ES!
Construye tus propios circuitos locos. Simplemente, elige el obstáculo o trozo de pista que quieras poner y pulsa el botón. ¡Las posibilidades son infinitas!



Marble Madness te ofrece lo último en acción trepidante. No es fácil ser una canica... Experimenta un shock en la Loca Carrera y, recuerda, todo lo que sabes está equivocado.

Las versiones de Spectrum y Amstrad incluyen el sistema de construcción de pistas, (Construction Set).

DRÖ SOFT, S.A.
Francisco Remiro, 5-7
28028 Madrid
Tel. (91) 246 38 02

R. MACHUCA
88



TANK BUSTERS

Firebird
Spectrum

Las series Budget o de bajo precio, que en principio tan bien acogidas fueron por los usuarios, se están convirtiendo últimamente, y gracias a la aparición de títulos como este Tank Busters, en un interminable desfile de programas de ínfima calidad hasta el punto que parece que algunas compañías publican bajo este sello cualquier programa que les cae entre manos sin rechazar aquéllos que por su reducido interés deberían quedar inéditos.

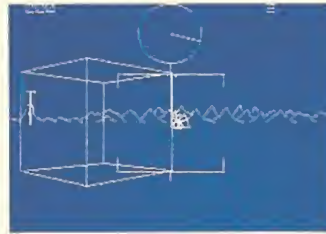
El resultado de ello es que, desgraciadamente, programas como Tank Busters y similares resultan tan baratos de precio como de contenido.

El programa es una especie de remate de un programa que apareció poco des-



pues de que el Spectrum llegara a nuestro país y que se llamaba 3D Tank Duel. El parecido no sólo radica en el nombre, sino que tanto los gráficos como el desarrollo del programa son prácticamente similares.

Para los que no conozcáis ninguno de los dos programas os diremos que nuestra misión consiste en controlar un imaginario tanque (podía

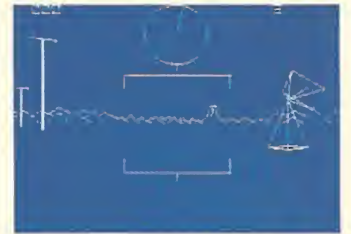


ser también una bicicleta o un triciclo puesto que lo único que vemos de él es el punto de mira) a través de un escenario tridimensional sin más objetivo que luchar contra los tanques enemigos, que de cuando en cuando aparecen ante nosotros. Para localizarlos más fácilmente

te disponemos de un radar en la parte superior de la pantalla en el que aparecen representados por pequeños puntos.

Tal vez lo peor de este Tank Busters es que a pesar del tiempo transcurrido entre él y su antecesor en nada supera a éste e incluso nos atreveríamos a decir que en algunos aspectos resulta inferior, lo cual dice bastante sobre la calidad global del programa.

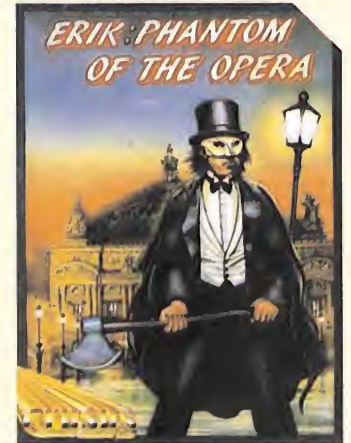
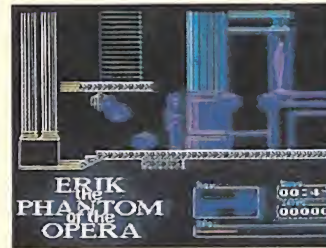
José Emilio Barbero



ERIK: THE PHANTOM OF THE OPERA

Crysis
Spectrum

No sólo las películas de este género tienen derecho a disponer de su correspondiente (y ya casi inevitable) juego de ordenador; y puestos a elegir, ¿por qué no algo muy, muy, antiguo? Una película muda, por ejemplo. ¿Qué tal El fantasma de la ópera? La historia podría ser algo así: una joven cantante de ópera es raptada por Erik, el fantasma de la ópera, quien vive oculto en los oscuros pasadizos y cavernas que existen bajo la ópera de París. Su amado, Raúl, decide



entrar una noche en la ópera para rescatarla; va solo y el único arma que lleva es una pistola. Tendrá que ir recogiendo las llaves, descuidadamente abandonadas por el lugar, hasta llegar a la cueva donde el fantasma mantiene oculta a Christine. Realmente, no sabe lo que le espera.

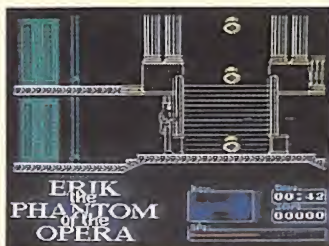
Pero este comentario intentará que tú sí que lo sepas. En un primer vistazo, nada del juego llama la atención de forma especial. Los gráficos, extremadamente sencillos, no llegan a crear la atmósfera adecuada. Con el

color pasa prácticamente lo mismo, es un logro llegar a ver más de cuatro colores simultáneamente en pantalla, ya que cada gráfico (puerta, escaleras, butacas, etc.) tiene asociado un solo color y se suelen agrupar. En lo que respecta al sonido, se puede decir que no suena, y cuando lo hace, es bastante simple. En cambio, el movimiento está bien conseguido a través de un excelente y rápido scroll.

Finalmente, el juego no resulta fácil, aunque tampoco demasiado difícil. Sirve para

distraerse un rato, pero no es de los que levanta grandes pasiones.

José Juan García Quesada

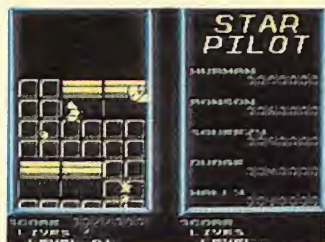


STAR PILOT

Firebird
Spectrum

Star Pilot puede parecer el típico programa arcade. Una nave que siempre avanza en la misma dirección, sin poder retroceder, y que sólo puede moverse de izquierda a derecha para evitar los obstáculos del camino y disparar sobre los enemigos que irremisiblemente se le vienen encima. Star Pilot no sólo puede parecerlo, sino que lo es.

Entonces, ¿qué tiene de especial? Pues que está increíblemente bien hecho. Está lleno de pequeños detalles que hacen el conjunto mucho más agradable. A menudo, un programa con una buena base (idea original, enfoque correcto), pero con un acabado deficiente (gráficos regulares, mala o nula presentación) suele pasar merceda o inmerecidamente desapercibido; sólo es otro programa del montón. Este producto de

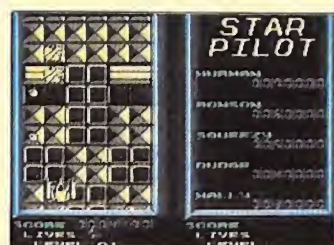


Firebird no es de esos. Si bien ello no significa que Star Pilot vaya a llegar a ser el juego del año, pero probablemente no te defraudará en absoluto.

El programa es muy completo: nada más finalizar la carga, aparece el menú acompañado por una música espléndida. Aquí puedes seleccionar el modo de control para cada uno de los dos jugadores (Kempston o teclado redefinible) y empezar el juego en el modo uno o dos jugadores. En cualquier caso, la pantalla se dividirá en dos

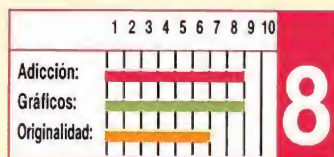


partes. En modo un jugador, sólo se utiliza la de la izquierda, apareciendo en la otra los récords actuales. En modo dos jugadores, los dos pueden jugar simultáneamente y cada uno debe, además de hacer puntos, intentar llegar el primero al final de cada fase. Los gráficos son muy buenos y el movimiento está realmente logrado; aunque en modo dos jugadores la ac-



ción es, lógicamente, algo más lenta. La versión para el 128 incluye, además, la posibilidad de mejorar el equipo de la nave.

José Juan García Quesada

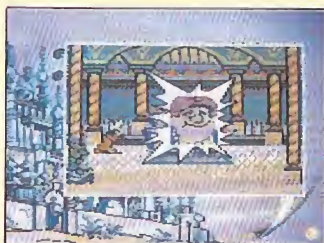


IZNOGOURD

Infogrames
Amstrad

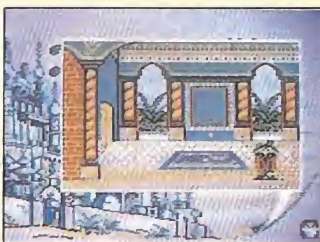
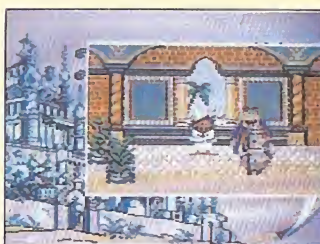
Que un popular personaje del cómic mundial aparezca en la pantalla de nuestros ordenadores, no es ninguna novedad, de hecho muchos superhéroes convencionales han ocupado un lugar de honor en programas tan populares como sus protagonistas. Pero, sin embargo, Iznogoud no es un héroe cualquiera, es algo más y para ser exactos al mismo tiempo algo completamente diferente. Entre sus objetivos prioritarios no se encuentra la defensa del bien, ni el exterminio de cuanto malhechor se cruce en su camino, lo único que realmente le preocupa es convertirse en califa siguiendo al pie de la letra una famosa frase que reza «el fin justifica los medios».

El califa, perteneciente al



género humano calificado de bonachón, comprobará asombrado a lo largo del juego cómo nuestro pérfido Iznogoud, acompañado por Dilat Latath, uno de sus más fieles amigos, se las ingeniará para engañarle, sobornar a sus súbditos, adularle y un sinfín de acciones propias de las mentes más retorcidas, para arrebatarse el poder.

El juego, dotado con la originalidad que caracteriza a los programas de Infogrames, tiene detalles tan curiosos como ampliar la imagen



del personaje que sufre nuestro asedio o la del mismo Iznogoud que incluso llegará a transformarse en un extraño ser sometido con una camisa de fuerza cuando se encoleriza.

En definitiva, Iznogoud es una complicada videoaventu-



ra de tebeo con muchas posibilidades y una calidad gráfica excepcional. Aunque para ser justos y lavarnos las manos como Pilatos es necesario afirmar, que es bastante probable que más de uno acuda a un psiquiátrico tras pasar algunas horas ante él, para realizar una urgente cura de reposo.

Pedro Pérez



2 POR 1 DE

Software

DOS GRANDES JUEGOS EN AMSTRAD DISCO AL PRECIO DE UNO

2.250
PTS.
IVA INCLUIDO

COMPRALOS A PARES

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/ VILADOMAT, 114
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 60

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

GARFIELD

The Edge
Spectrum, Commodore

Hace ya algunos meses que nos confirmamos que The Edge había llegado a un acuerdo con Jim Davis y la editora de este popular cómic inglés, para llevar a la pantalla una de las múltiples aventuras de este simpático personaje. Por fin la conversión es una realidad, que respeta todos y cada uno de los ingredientes que han lanzado a la fama a Garfield y compañía.

Por si todavía queda algún despistadillo, éstas son a grandes rasgos las características de los principales personajes. Garfield es un astuto gato que, pese a estar siempre preocupado por la esbeltez de su línea, sólo tiene un aliciente en la vida: ¡comer! Oddie, su infatigable compañero de aventuras, es un perro tontorrón y cariñoso,



blanco perfecto de las patadas de Garfield cuando éste tiene una rabieta. Para completar este original trío, está John, su comprensivo amo, empeñado en impedir a Garfield satisfacer su devorador apetito.

Nuestro objetivo es liberar

a Arlene, la enamorada de Garfield, que ha sido capturada en la ciudad. Para ello nuestro gato favorito abandonará su cómodo colchón y como un Sherlock Holmes cualquiera recorrerá la ciudad. Pero, como lo primero es lo primero, cada cierto tiempo tendrá que reponer energía haciendo buen uso de los diferentes objetos que encontrará.

«Garfield» es una perfecta adaptación del cómic, con gráficos muy simples, pero

terriblemente divertidos, que animados por un perfecto movimiento le convierten en uno de esos títulos que sin duda harán historia. Un nuevo tanto para The Edge.

Cristina M. Fernández

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	██████████									9
Gráficos:	██████████									
Originalidad:	██████████									

OUT OF THIS WORLD

Reaktor
Spectrum, Amstrad, Commodore

Si nos propusiéramos el ambicioso objetivo de recopilar todos los programas arcades, denominados entre los profanos «masacra-marcianos», sin duda la tarea además de engorrosa podría llevarnos fácilmente varios días, ya que son muchos los programas que con argumentos más o menos idénticos han llegado desde la prehistoria del software. «Out of this world» viene a engrosar ésta ya extensa lista.

En ella encontraríamos títulos de gran calidad y otros, la mayoría, que no pasarían de ser mediocridades. «Out of this world» pertenece a este segundo grupo. Teniendo en cuenta el nivel alcanzado actualmente y la evolución de los arcades, todo parece indicar que desgraciadamente hay algunos programas por los que el tiempo no pasa.



Los orígenes de «Out of this world» se remontan a una máquina que solía ser popular en los bares hace algún tiempo, llamada Decender. Por supuesto, cualquier parecido con la realidad es mera coincidencia. Pero como siempre hay excepciones, lo único que se puede salvar de él es el movimiento bastante rápido y el scroll relativamente suave.

Los gráficos son diminutos, el sonido ínfimo, el escenario monótono y repetitivo; además su única función parece ser ocultar a nuestros enemigos, ya de por sí peque-



ños, con el color. Otra de las peculiaridades de nuestros enemigos es que misteriosamente tienen la virtud de aparecer literalmente de la nada, lo cual resulta bastante frustrante para el jugador. Pero, eso sí, si nos esforzamos podremos recoger nuevas armas recopilando unas pequeñas capsulitas que para

aumentar la «emoción» del juego tienen la extraña particularidad de confundirse fácilmente con las balas, por lo que la alegría de encontrar nuevas armas en algunas ocasiones acaba con una muerte inesperada.

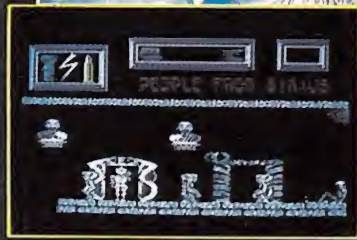
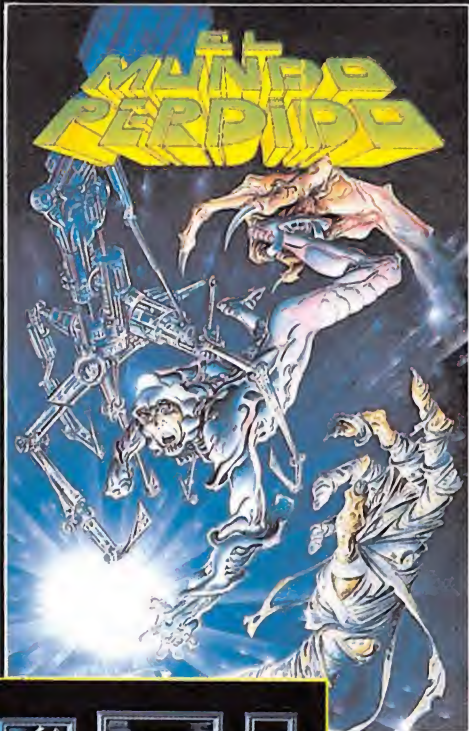
«Out of this world» es un juego decepcionante, y sin lugar a dudas de una época anterior.

Fernando Herrera

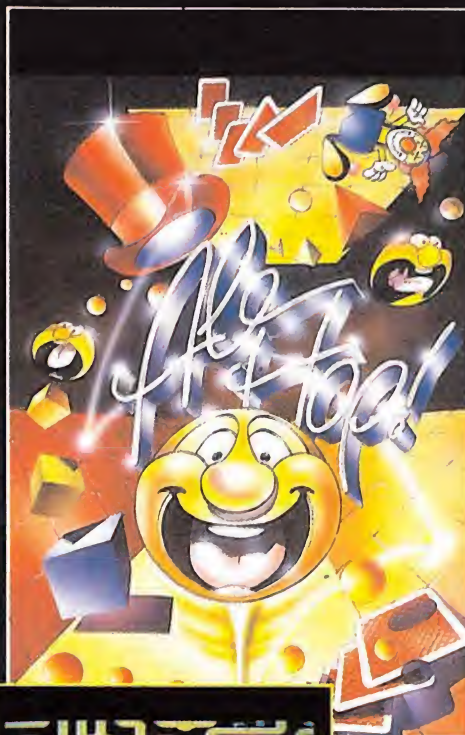
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	██████████									5
Gráficos:	██████████									
Originalidad:	██████████									



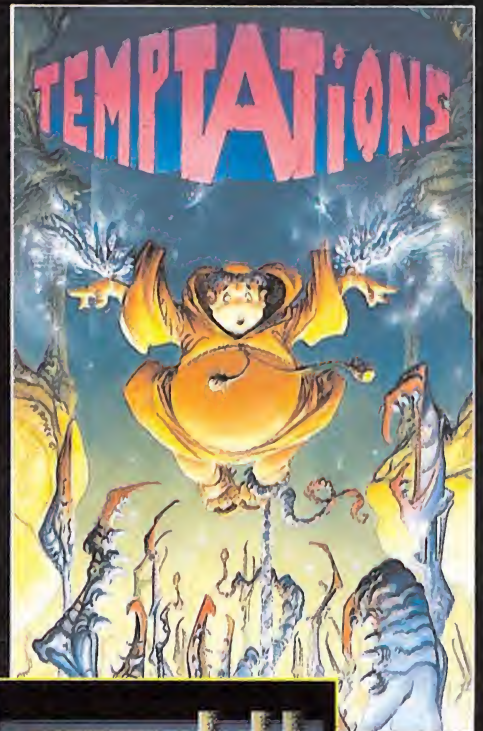
LOS JUEGOS DEL FUTURO, HOY



Disponible en:
MSX
Spectrum



Disponible en:
MSX



Disponible en:
MSX

EL MUNDO PERDIDO

Imagínate que unos visitantes de un lejano planeta vinieron a la Tierra hace miles de años. Ellos enseñaron a nuestros más remotos antepasados los secretos de su ciencia y su tecnología... pero un extraño virus acabó con su existencia. Ahora, en nuestros días, un arqueólogo descubre una gruta inexplorada y allí surge la sorpresa.

ALE HOP

Si eres muy hábil, un jugador experto, maestro de maestros, diplomado en el arte de masacarar enemigos, conquistador de pantallas imposibles y crees que ya lo has probado todo... no desespere.

AUN NO HAS VISTO ALE-HOP.

TEMPTATIONS

El primer programa de MSX que aprovecha totalmente las posibilidades gráficas de esta sensacional máquina. TEMPTATIONS, el pecado más original desde Adán y Eva... NO PODRAS RESISTIR LA TENTACION DE JUGARLO.

ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/ VILADOMAT, 114
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 60

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

WINTER OLYMPIAD 88



SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, S.A. - Francisco de Diego, 35 Teléf.: 450 44 12. - 28040 MADRID

STREET HASSLE

Melbourne House
Spectrum, Commodore

Por las pantallas de nuestros ordenadores han pasado todas las modalidades imaginables e inimaginables de lucha, pero pocos programas han sabido combinar en la justa medida las características reales de este deporte con una buena dosis de originalidad.

«Street Hassle» es uno de ellos y el resultado no puede ser otro que un programa bastante adictivo y, sobre todo, divertido, rayando a veces en la comicidad.

Nuestro protagonista es un fornido luchador, equipado con el atuendo apropiado para la ocasión. Su objetivo es limpiar las calles de la ciudad plagadas de delincuen-



tes a puñetazo limpio. Pero su humanitaria tarea no es todo lo efectiva que podría ser, ya que nuestro protagonista tiene el imperdonable vicio de confundir a los amables transeúntes con los maleantes, por tanto, cada paso que da es una nueva pelea, y ¡hombre, así no se llega a ningún sitio!

Destacan en «Street Hassle» la variedad de movimientos, ya que al cambiar las direcciones clásicas en el mo-



mento adecuado con el fuego nuestro musculoso héroe puede conseguir sorprendentes y expresivos golpes. Entre ellos destacan, sobre todo, su espectacular rabietta cuando le vencen y la facultad de machacar cabezas a sus contrincantes.

La conjugación perfecta de cada golpe con unos gráficos bastante divertidos, y con situaciones tan extrañas como jocosas, consigue una ambientación muy buena en las distintas fases del juego, en un programa que de seguro permitirá a más de uno pasar un buen rato ejerciendo



en la práctica el gratificante cargo de «defensor de ancianitas despistadas».

Cristina M. Fernández

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
	8									

FLYING SHARK

Firebird
Spectrum, Amstrad, Commodore

«Flying Shark es una nueva conversión de un arcade procedente de las máquinas recreativas y aunque las diferencias con la versión original son obvias, ya que no podemos esperar la misma resolución en nuestros ordenadores que en las potentes máquinas de los bares, el nivel de la conversión es bastante alto, equiparándose todas las versiones en lo que a adicción se refiere.

Sus programadores, Dominic Robinson y John Cumming para más señas, que cuentan en su haber con éxitos tan sonados como «Exolon», «Zynaps» y «Uridium»,



han decidido sacrificar el tamaño de los gráficos, en aras a una mayor rapidez en el movimiento. De esta forma han conseguido desarrollar un movimiento bastante bueno, tanto en nuestra nave como en el resto de los objetivos enemigos; aumentando de este modo la adicción inherente a este tipo de juegos.

«Flying Shark» cuenta además con un escenario perfectamente construido, dotado con el mismo colorido que los elementos móviles del juego, para evitar el clásico «machaque» de atributos, pero no obstante las balas, que es lo que cuenta en estos casos, se distinguen perfectamente.

Sin duda, todos los aspectos



del juego son importantes, pero tal vez lo que más preocupe cuando nos enfrentamos a un trepidante arcade sea el grado de adicción conseguido, o lo que es lo mismo, el número de horas que podemos pasar ante él sin conocer el aburrimiento. «Flying Shark» es uno de los programas más adictivos que han pasado por nuestras manos. Controlando a nuestro avión, podremos destruir toda clase de máquinas de guerra, desde tanques a barcos, pasando por efectivos cañones. Otro tanto a su favor es que al no ser su dificultad excesiva, el entretenimiento es mayor, pues siempre queda la esperanza de alcanzar una nueva fase y con ello visitar escenarios desconocidos, mientras aumentamos la potencia armamentística de nuestra nave, que es una ayu-



da imprescindible para completar el juego.

Sólo hay una pequeña mancha negra en su historial: resulta demasiado parecido al 1942, pero... no se puede pedir todo.

Fernando Herrera

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
	7									



LO QUE JO

WINTER OLYMPIAD '88

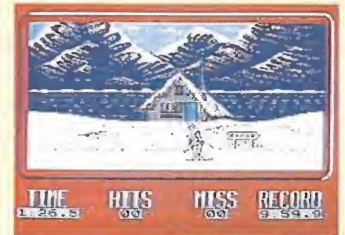
Tynesoft
Spectrum

De nuevo aparece en el mercado otro juego de deportes de los que incluyen varias pruebas, cinco en el caso que nos ocupa, Winter Olympiad '88. Es fácil adivinar que los deportes de este paquete en concreto van a estar estrechamente relacionados con el invierno; así, vamos a poder practicar: descenso, biathlon, bob sled, salto y slalom.

Como ya empieza a ser normal, el programa comienza cargando la parte del menú y la presentación. Una vez completada la carga, y después de seleccionar el modo de control (el teclado no es redefinible), el número de ju-

gadores (de 1 a 9), su nombre y nacionalidad, podremos elegir entre jugar (o practicar) todos los deportes o bien únicamente algunos. Cada deporte está en un bloque distinto y será necesario ir cargándolos de uno en uno.

En el descenso habrá que bajar por la ladera de una colina evitando árboles y troncos. En el biathlon, posiblemente la prueba mejor diseñada a nivel gráfico, es necesario esquiar lo más rápido posible hasta llegar a la galería de tiro, donde se dispondrá de un disparo para cada uno de los seis blancos. La tercera, bob sled, es ese deporte en el que una o dos per-

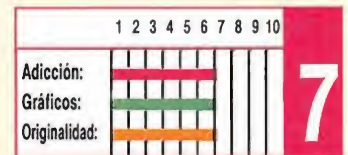


sonas, montadas en una especie de trineo, bajan por una pendiente en la que se ha construido un carril hundido en la nieve y con paredes curvadas; desgraciadamente, en la simulación para el Spectrum, el efecto de movimiento está poco conseguido. Las dos últimas, salto y slalom, son bien conocidas y su paso al ordenador tampoco es demasiado espectacular.

En líneas generales, los gráficos son aceptables y no resulta especialmente difícil

ninguna de las pruebas, a excepción de la primera y la última. Igualmente, la presentación (menús, organización de pantalla, etc.) está en la misma línea de normalidad. Un juego de deportes más.

José Juan García Quesada



MAGNUM

El Joystick definitivo.



Respuesta instantánea

Magnum reacciona en menos tiempo que cualquier otro joystick.

Rapidez de disparo

Con Magnum, lograrás disparar más veces de las que puedas.

Diseño inmejorable

Magnum está diseñado para la perfecta adaptación de tu mano, ya seas diestro o zurdo. Comodidad y equilibrio.

Cable extralargo

Magnum posee un cable más largo que cualquier otro joystick, supera el metro y medio.

Distribuido en España por DRO SOFT
Francisco Remiro, 9-7, 28028 Madrid, Telf. 246 38 02



DR. SCRIME'S SPOOK SCHOOL

Mastertronic
Amstrad

Aquel día te considerabas la persona más afortunada del mundo, por fin había llegado a tu buzón la carta que tanto habías esperado: la notificación de que habías obtenido una beca para ingresar en la Academia del Doctor Scrimé, la única en el mundo especializada en el aprendizaje de la caza de fantasmas.

Cuando llegaste ante el edificio de tu nueva escuela quedaste un tanto decepcionado... era una casa absolutamente normal. Lo que ya no era tan normal es que la puerta estuviera abierta y no hubiera absolutamente nadie a la vista.

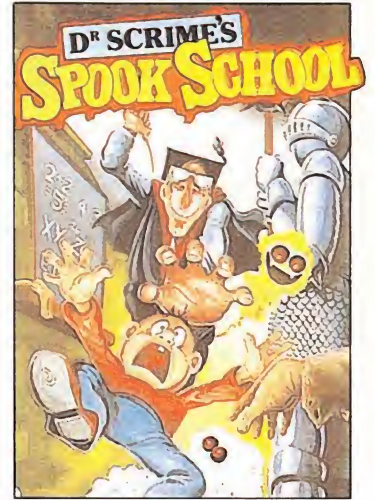
Apenas habías cruzado la puerta cuando las cosas se empezaron a complicar. La puerta se cerró y no había manera de abrirla, las luces empezaron a encenderse y apagarse, a la vez que hacían su aparición los seres contra



objetos que se encuentran repartidos por las pantallas y cuya utilidad deberás descubrir.

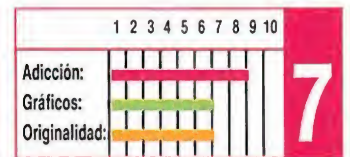
El programa guarda un gran parecido con los primeros juegos de Micro Gen, especialmente con el «Pyjama-rama», aunque añade a la complicación de descubrir dónde y cómo usar los objetos la excesiva cantidad de teclas que debemos usar (¡trece!).

El nivel gráfico conseguido no es demasiado brillante y el sonido es una maravilla, aunque, a pesar de ello es bastante fácil que nos pasemos muchas horas intentando descubrir cómo terminar nuestra misión, lo que equi-



vale a decir que la adición es el principal atractivo de este juego de Mastertronic.

José Emilio Barbero

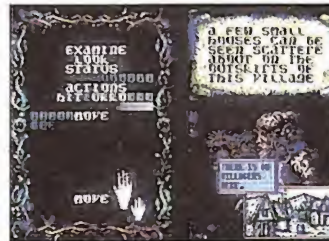
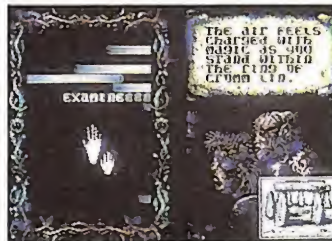


SLAINE

Martech
Commodore, Amstrad, Spectrum

La idea para la creación de este juego se remonta a la no muy lejana aparición del «Némesis» de Warlock. Y los acontecimientos encerrados en él parten de una fecha aproximada al año 2000 a. C., en que unos crueles devotos capturaron el espíritu del «Némesis». Las gentes se preguntaban: ¿dónde estaba Torquemada?

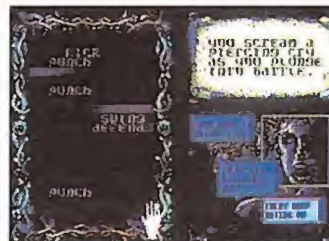
El juego es en esencia un conversacional con una fuerte dosis de arcade al que se le ha añadido una dificultad de conjugar órdenes con movimiento del joystick, que destrozará los nervios del más templado, ya que al aparecer cada una de las opciones posible, tendremos que mantener una persecución «MANO a MANO» con el or-



denador para conseguir la orden deseada.

Las opciones se dividen en un menú principal y en distintos submenús con los que se evitan las incómodas situaciones producidas en otros conversacionales ingleses que precisan un dominio absoluto de este idioma. En los menús elegiremos todas las operaciones posibles del juego como: coger, movernos, atacar y un largo etcétera.

Por otro lado, también encontramos en la parte derecha de la pantalla una viñeta donde transcurre la acción, que se superpone a las otras. Por ejemplo al dirigirnos en

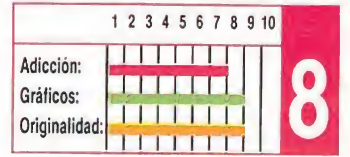


una determinada dirección aparece en una de las partes una pequeña ventana que nos descubre la zona por la que nos movemos, y si lo que deseamos es utilizar alguna de las herramientas en otra parte se multiplicarán las imágenes de las que dispone-

mos, así como en la lucha aparecen las caras de nuestros contrincantes. Otra zona importante del juego es la esquina superior derecha donde aparecen comentarios a medida que vamos jugando que nos van informando de la situación real.

«Slaine» es tal vez demasiado complejo y enrevesado, como para precisar muchas horas de partida antes de hacer con él nada en claro.

Pedro Pérez



MACH 3

Loriciels

Un terrible maleficio ha caído sobre tu país. Sfax, un mago mutante del planeta rojo y acérrimo enemigo de tu raza, ha lanzado un hechizo que os ha sumido en la oscuridad y, por tanto, a medida que transcurren los días os acercáis hacia una lenta pero inexorable muerte.

La única posibilidad de salvación consiste en llegar hasta el centro de la base de las fuerzas de Sfax donde se encuentra su único punto débil: la representación física de su cabeza.

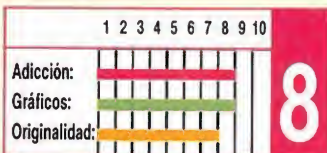
Sólo había un piloto capaz de realizar tan arriesgada misión, un hombre preparado para combatir él solo contra todo un ejército y desafiar los diabólicos poderes del mago en una lucha por la supervivencia de todo un pueblo, ¿te imaginas quién?

Loriciels es una compañía francesa que en un corto espacio de tiempo ha conseguido auparse a los primeros puestos de las listas de éxitos a base de calidad y de



imaginación, factores ambos que abundan en este su nuevo programa para PCs y compatibles. Un programa dentro de la más pura línea arcade, con unos efectos sonoros que rayan la perfección y con una buena presentación gráfica, lo que añadido a la adición propia de este tipo de títulos convierten a este Mach 3 en un programa superrecomendable.

Felicitemos a los muchachos de Loriciels por la línea de programación que han conseguido.



VEGAS CASINO

Mastertronic

Arruinarte será todo lo que conseguirás si decides pasar una inolvidable noche en el casino de Las Vegas. Pero no desesperes, aunque esta es la regla general, también puedes tener suerte y en el mejor de los casos multiplicar tu capital si pruebas fortuna en los diferentes juegos que te ofrece este casino portátil.

Puedes comenzar por el video póker, adaptación al ordenador del clásico juego de cartas, continuar con el video 21 y finalizar con el Vegas jacpot o si lo prefieres dedicarte por entero a uno de



ellos. Todos son juegos de cartas y, claro está, puedes jugártelo todo en la primera



500 cc GRAND PRIX

Loriciels

Mi sueño estaba a punto de realizarse. Un último vistazo al cuadro de mandos y los ojos puestos en el horizonte de la pista.

El circuito de Silverstone



nunca me había parecido tan grande, ni tampoco había sentido jamás la ligereza que mi moto experimentaba aquella mañana.

La aguja iba marcando las revoluciones y el cuentakilómetros llegó a rozar los 300 km/h. Pero estaba lejos de imaginar que habría de recorrer los 12 mejores circuitos del mundo, uno tras otro, victoria tras victoria, y todo ello con los 150 caballos de Honda 500, hasta conseguir el título mundial, porque ésa era mi meta. Y lo logré.

Claro que antes de todo esto había practicado con mi moto y sometido mis reflejos a una buena puesta a punto con un simulador llamado Grand Prix.

Éste me permitía controlar



el equilibrio y conocer cada circuito al centímetro, sus curvas, los tramos llanos y claro al resto de los corredores.

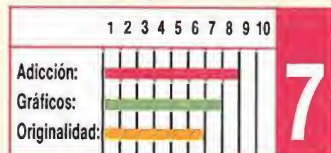
Aunque los gráficos no eran tan precisos como en la realidad, me fui sometiendo al duro entrenamiento; primero practiqué yo solo, luego elegí una de las opciones que me permitía medir mis fuerzas con otros contrincantes y ya para finalizar elegí la po-



sibilidad de competir contra otro jugador.

Ahora sólo puedo haceros una recomendación: si queréis convertirnos en un campeón como yo, sólo necesitáis concentraros y pasar muchas horas ante un simulador de calidad como Grand Prix.

Pero, si no lo conseguís, no desesperéis, seguro que por lo menos habréis pasado un buen rato.

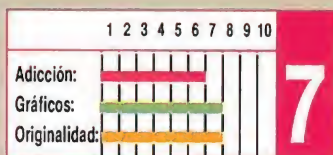




baza o apostar tu capital progresivamente. Tú decides entre las cuatro apuestas posibles.

Sólo contarás con un inconvenientemente si eres tramposo por vocación, no es posible guardarse una carta en la manga cuando nuestro oponente es un ordenador, pero de todos modos también partirás con la ventaja de que tampoco el ordenador podrá hacerte trampas a ti.

Vegas Casino es un adictivo programa con el que correrás el riesgo de convertirte en un auténtico tahúr. ¿Aceptas el reto?



BOB WINNER

Loricels

Allí estaba, solo, enfermo, sabía que sus últimos instantes de vida se acercaban, pero esto no le importaba, estaba preparado para cuando llegara ese momento, tan sólo una cosa ocupaba su cansado cerebro..., encontrarle. Encontrar al hombre que le había llevado a él y a su raza a la destrucción, llegar hasta él y acabar por fin con las calamidades que él había causado.

Era consciente de la dificultad que encerraba llegar hasta su guarida. Conocía bien las trampas que le esperaban: avispas gigantes, pantanos ocultos, multitud de guardianes y para vencerlo tan sólo disponía de nueve de sus vidas de androide antes de que llegara su fin. Debía intentar descubrir las armas que podrían ayudarle en su misión y las claves que le permitirían el acceso a las puertas del templo.

Sus oportunidades eran escasas, pero la mezcla de



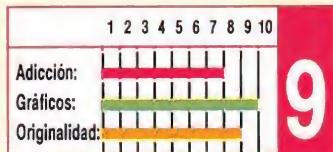
impotencia y rabia que sentía le empujaban con una fuerza que nunca había conocido, una fuerza con la que lucharía hasta vencer o... morir.

Loricels, una de las compañías de moda en el mundillo del software, ha conseguido gracias a la incorporación de imágenes digitalizadas un programa de una calidad grá-

fica extraordinaria en el que también se han cuidado el resto de los detalles.

Hay programas buenos, malos, excepcionales, adictivos, originales y... BOB WINNER, y es que más que un programa Bob Winner es una auténtica obra de arte, en el que también se han cuidado el resto de los detalles.

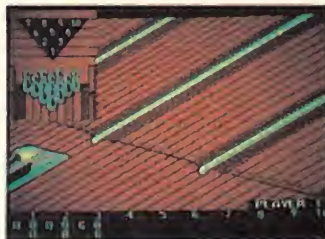
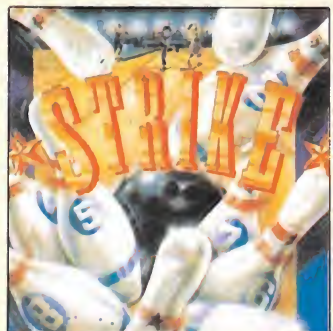
Si no fuera exagerar demasiado, afirmaríamos que no se puede hacer mejor.



STRIKE

Mastertronic

Los simuladores deportivos son unos de los programas que cuentan con una mayor cantidad de adeptos entre los usuarios. No tan popular, sin embargo, es el deporte escogido por Mastertronic para realizar este nuevo título a añadir a la lista de simuladores ya editados, y es que los



bolos, a pesar de ser un deporte que la mayoría conocemos, no cuenta con muchos seguidores en nuestro país.

Por ello, qué mejor sitio para aprender sus reglas y jugadas, que el monitor de nuestros ordenadores, a través del cual podremos, sin duda, empezar a aficionarnos a él y, quién sabe si quizá al final intentemos emular en una bolera lo que parecía tan fácil de hacer con nuestro ordenador.

Para los que desconozcan por completo este deporte les diremos que un partido de bolos consta de diez inten-

tos, para cada uno de los cuales disponemos de dos bolas. Si en el primer lanzamiento derribamos todos los bolos habremos hecho un «strike», si por el contrario no tiramos todos los bolos o simplemente no tiramos ninguno, podremos volver a intentarlo con nuestra segunda bola. Si conseguimos ahora tirar todos los bolos haremos un «spare». Si tampoco ocurre esto se nos anotará el valor en puntos de los bolos que hemos derribado.

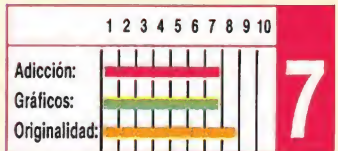
Si realizamos dos «strikes» seguidos se nos anotará un doble, o un triple si son tres.

Obviamente todas estas jugadas especiales son las que más puntúan.

Otra regla importante es que si en la décima tirada hacemos un «strike» se nos darán dos bolas extra, mientras que si es un «spare» tan sólo se nos dará una.

El control del programa se realiza con un número reducido de teclas, por lo que no resulta difícil el manejo del jugador, aunque, igual que en el deporte en que está basado, la práctica continua nos hará conseguir buenas tiradas.

Un buen programa de Mastertronic, que cuenta además con opciones para cambiar el número de jugadores y el nivel de dificultad.





CATCH 23

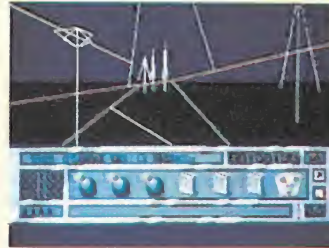
Martech

Los informes del Servicio de Inteligencia no podían ser más claros, el CK-23 existe, el enemigo ha finalizado el proyecto, un artefacto capaz de orbitar estacionariamente sobre un objetivo y así analizarlo y destruirlo impunemente. Tan sólo queda una posibilidad de evitarlo, antes de que sea operativo... destruirlo.

A través de los servicios de espionaje, se han obtenido datos de situación de la base de operaciones enemiga. Una lejana y desértica isla constituye el centro de investigación y producción, sus defensas impiden un asalto a gran escala que además no

sería sorprendente dado que su lejana situación daría tiempo a detectar la invasión y preparar toda una estrategia defensiva. Todos están de acuerdo en que debe realizarse una infiltración personal llevada a cabo por un comando que además de experto en combate posea amplios conocimientos de instalaciones militares.

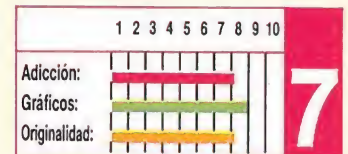
Una vez en la isla y con un somero plano del lugar, hay que alcanzar la central energética de la base, en cuyo reactor principal habrá de colocarse un potente explosivo, capaz de provocar una reacción tal que hará desaparecer la isla por completo. Pero no



será un simple paseo, la isla está plagada de sistemas de alarma constituidos por barreras de alto voltaje, campos minados, etc. La actividad militar propia de la isla es muy intensa, tropas de infantería patrullan por doquier, también los vehículos armados efectúan ciertos itinerarios

más o menos fijos. Todo ello hará que la misión esté llena de posibles enfrentamientos, aunque gran parte del tiempo disponible sea necesario utilizarlo en la localización de edificios y estudio del terreno.

El Cuartel General confía en tu éxito, toda la nación tiene sus esperanzas puestas en ti, nosotros sólo te deseamos suerte.



STAR GLIDER

Rainbird

Las guerras intergalácticas son quizás, el tema más utilizado por casi todos los equipos de software para la realización de videojuegos, y seguramente aún no esté todo dicho sobre el tema, como sucede con esta versión. Si hubiera de definirse con un solo adjetivo, el de espectacular sería el más apropiado.



De ordinario al cargar un juego éste nos sorprende con una pantalla de presentación de impecable diseño, Star Glider también, incluso, es normal que a ésta la realcen unas estrofas musicales, Star Glider también, pero lo chocante es que la música en es-

ta ocasión es polifónica... y cantada (coro incluido), con tal calidad que bien pudiera ser confundida con una melodía sintonizada en la radio. Tras esta soberbia presentación, llega la aventura.

A bordo del AGAV (Vehículo Especial de Combate), nave que «Drziw Industries» tiene como orgullo haber diseñado dado su enorme potencial bélico. Cuádruple sistema láser sincronizado, misiles protónicos de medio alcance, un alto nivel de seguridad pasiva y su extraordinaria capacidad de maniobra, hacen de él una máquina ideal tanto para el combate aire/aire como aire/tierra.

A caballo, entre un buen simulador de vuelo y un excelente arcade pueden correrse grandes aventuras sobre los amplios cielos del universo.



SOLOMON'S KEY

U.S. Gold

Maléficos conjuros mantienen a salvo el mítico tesoro del Rey Solomon, ocultó a través de los tiempos a los ojos de los humanos en el interior de un laberíntico templo edificado sobre grandes bloques de granito.

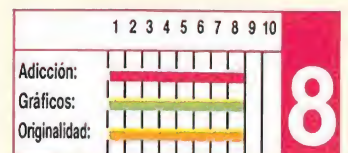
Este entorno milenario y misterioso, en donde conviven guardianes, dragones, escorpiones, visiones cada- véricas y otros personajes propios de la época, es el escenario donde se desarrolla la acción. El protagonista reencarnado en un viejo mago, más no por ello falto de agilidad sino por el contrario habilidoso y colmado de experiencia en el ocultismo y la hechicería. Para él, crear un mundo ficticio a su alrededor que confunda e incluso destruya a algunos de sus enemigos es un ejercicio de lo más simple.

De esta forma puede hacer aparecer o desaparecer bloques de piedra similares a los que forman los muros y sue-



los de cada salón abriéndose camino para sortear los diferentes peligros o bien para tejer una falsa senda en la que atraer a los infatigables vigilantes que hay en cada sala, para después hacerla desaparecer bajo sus pies proyectándolos al vacío.

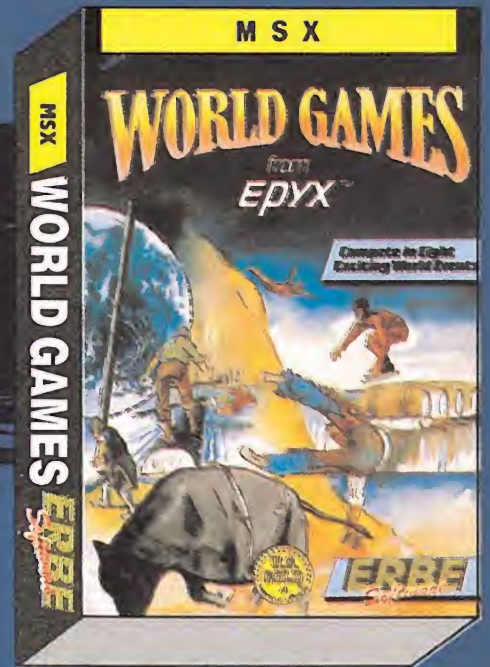
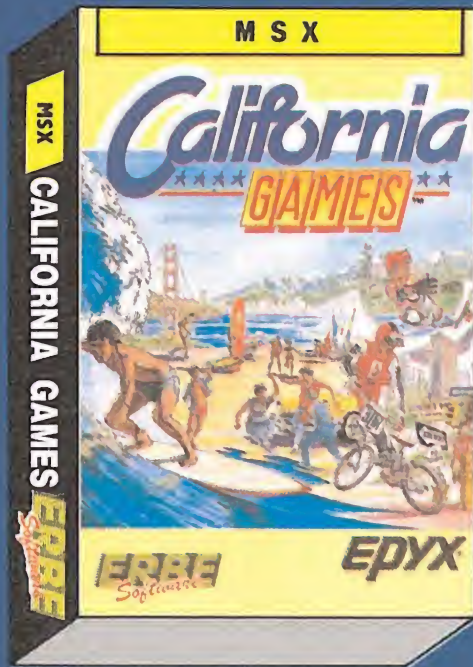
Definitivamente es un excitante juego mezcla de arcade y estrategia en el que la planificación de las acciones a tomar con cada enemigo y plantear el camino idóneo son fundamentales para alcanzar el éxito.



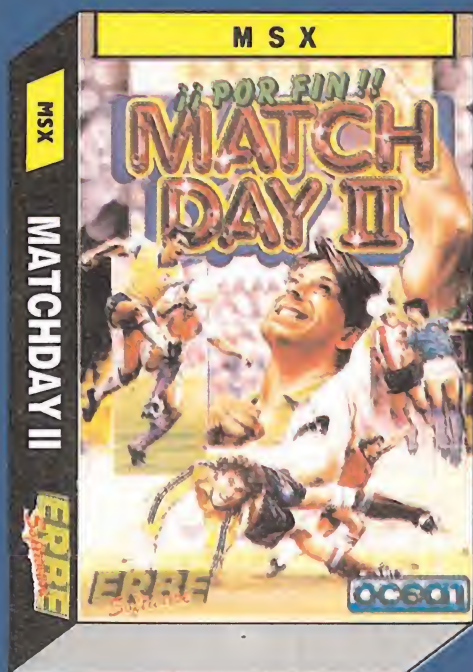
LO ULTIMO DE LOS MEJORES

En

MSX



EPYX



ocean

ERBE Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/ VILADOMAT, 114
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 60

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1. A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13



Paul

Rupert



ALAN HEAP

Nombre: Paul Norris.

Edad: 23 años.

Historial: «Ice Palace» (Commodore).

Nombre: Rupert Bowater.

Edad: 29 años.

Historial: «Java Jim» (Commodore).

Historial conjunto: «Zoids» y «Stiffflip & Co.».

Entrevista a los miembros de Binary Vision

Paul Norris y Rupert Bowater

Paul y Rupert nos recibieron en su lugar de trabajo. Sentados ante un café y una inmensa caja de galletas, uno de sus hobbies preferidos, nos comentaron cuál es su forma de trabajo y alguna que otra cuestión de vital importancia para el mundo del software.

—¿Cuándo comenzásteis a programar?

Rupert.—Aprendí los fundamentos de la programación yo solo con la ayuda de libros especializados en el tema. Al poco tiempo, exactamente en el verano de 1982, comencé a trabajar como programador en la desaparecida compañía Thorn Emi. Al principio pensaba que me dedicaría exclusivamente a la programación de software de gestión, pero como puedes comprobar me equivoqué rotundamente.

Paul.—Empecé manejando un Apple II en 1978 y profundizando en la creación de rutinas gráficas. Eso me condujo al Código Máquina y a los mundos perversos del «hacking». También al igual que Rupert conseguí trabajar en Thorn Emi y desde entonces me he centrado en la programación de juegos porque son mucho más divertidos. ¡Ha sido un error incorregible...!

Probablemente los nombres de estos dos miembros de Binary Vision, así en frío no os sugieran nada, pero sin duda después de leer esta entrevista sacaréis como mínimo una conclusión: son tan divertidos como su programa Stiffflip.

—¿Consideráis la programación un hobby o un trabajo?

Paul.—Sería un pasatiempo si la gente no insistiera en pagarnos.

Rupert.—Si se consideran las horas que dedicamos a la programación, es un trabajo, pero desde el punto de vista de los beneficios económicos es casi un hobby. De todos modos para mí es lo suficientemente satisfactorio e interesante como para no considerarlo sólo un trabajo.

—¿Qué pasos seguís para programar un juego? Por ejemplo, primero la idea, luego los gráficos, etc.

—Pensamos primero en un tema que nos interese, le damos vueltas durante un tiempo, con la ayuda de

innumerables tazas de café, pero cuando nos cansamos de esperar la inspiración final, nos concentramos y le vamos dando vida sobre la marcha.

—¿Cuál de vuestros juegos ha alcanzado más éxito?

—Es demasiado pronto para emitir un juicio, pero parece que *Stiffflip* batirá más records incluso que *Zoids*, que realizamos para Electronic Pencil Co. en la versión Commodore.

—¿Qué ordenador utilizáis para programar?

—Solíamos usar ordenadores BBC y pasábamos más de media hora hasta que el micro montaba el código, mientras que nosotros soñábamos con el sistema mega-ST y comíamos galletas. Ahora ya tenemos los ST y el consumo de galletas ha descendido.

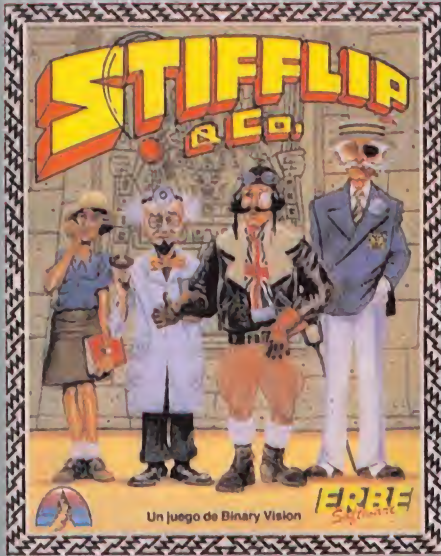
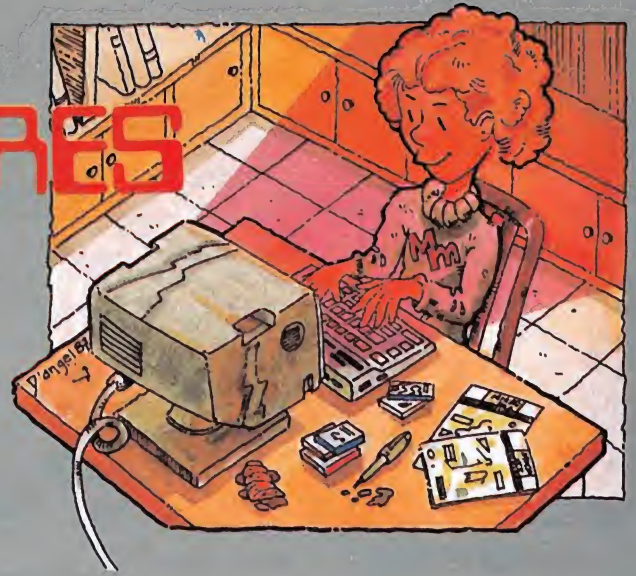
—¿Trabajáis siempre en equipo?

—¡Trabajamos juntos en perfecta simbiosis! Siempre hemos encargado la música y ahora hacemos lo mismo con la mayoría de los gráficos.

—¿Puede alguien hacerse rico programando?

—No todo el mundo. Con una combinación de habilidad, una buena idea, un poco de marketing y mucha suerte, puede suceder. ¿Que cuál es

PROGRAMADORES



nuestra excusa para no ser ya ricos? Le echamos la culpa a la mala suerte.

—¿Cómo surgió la idea de hacer *Stifflip*?

—Queríamos tomarle el pelo a los héroes de los tebeos porque el tema nos permitía utilizar muchos efectos visuales de ese género y era una ocasión para inventar un sinfín de chistes malos.

—¿Cuánto tiempo habéis tardado en programarlo?

—Alrededor de un año para realizar todas las versiones.

—¿Hacia dónde creéis que se dirige el mercado del software en Inglaterra?

—¿Hacia abajo? No... La verdad es que no lo sabemos, hay muchos juegos basados en películas y en temas muy antiguos. Sería más alentador ver más juegos originales. El software de 16 bits y el software económico (budget) para las máquinas de 8 bits son sin lugar a dudas áreas de crecimiento.

—¿Qué tipo de programas predominarán en los próximos meses?

—Pronto veremos una mejor utilización de las máquinas de 16 bits, que sin duda tienen muchas posibilidades.

—¿Cuáles son vuestros proyectos inmediatos?

—Paul.—Estamos trabajando en un matamarcianos basado en el ocultismo para los formatos de 8 y de 16 bits para Outlaw Productions. Esperamos conseguir efectos realmente distintos y gráficos sangrientos.

—¿Qué juego os hubiera gustado haber programado?

Rupert.—Sin duda *Sentinel* por la originalidad, *Mule* porque con él resulta muy divertido jugar y *Elite* por los royalties.

Paul.—*Alien 8* en su día fue impresionante.

—¿Cuál es el componente más importante de un buen juego, los gráficos, el movimiento, el sonido...?

—Tanto los gráficos como el sonido pueden vender un juego y contribuir a que éste guste, pero lo más importante es la posibilidad de pasar un buen rato sin aburrirse (Playbility).

—¿Qué opinión tenéis del software español que tanto éxito está teniendo actualmente en Inglaterra, como *Army Moves* y *Game Over*?

—Son juegos buenos con un estilo distinto, especialmente los de

“¡Con un buen juego y una idea original la fama llega por sí sola!”

Spectrum.

—¿Qué os parece la drástica disminución del precio del software que tomaron las compañías españolas hace un tiempo?

—El precio de los juegos en Inglaterra es demasiado alto, pero es bastante improbable que aquí se tome una medida parecida. Por otro lado, nosotros somos conscientes del tiempo que tardamos en programar un juego, por eso, sin conocer previamente las repercusiones que puede tener un precio inferior en las ventas, nos preocupa.

—¿Podéis dar algún consejo a los programadores que están empezando?

—Dado que ninguno de nosotros domina todos los campos (como diseño, programación, gráficos, sonido, etc.), nuestro único consejo es que intenten buscar unos cuantos amigos (si es que los programadores tienen alguno) para formar un equipo. Es mucho mejor y sobre todo más divertido. Además, es importante que a la hora de presentar el juego a una compañía, éste esté perfectamente terminado y perfeccionados todos los detalles. ¡Con un buen juego y una idea original la fama llega por sí sola!



Esta sección está dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.

RYGAR

SPECTRUM

- POKE 51401,201 Al saltar el protagonista se queda dando saltos sobre las montañas.
Manuel Rodríguez (Valencia)



JACK THE NIPPER 2

SPECTRUM

- POKE 44618,201 Elimina el sonido.
 - POKE 37539,201 Enemigos invisibles.
 - POKE 41009,201 Los sprites se hunden.
- Manuel Rodríguez (Valencia)



PAPERBOY

SPECTRUM

- POKE 48208,201 No imprime al personaje.

Manuel Rodríguez (Valencia)



De chip a chip

“Sábado Chip”, de 17 a 19 h.

POKERAREZAS

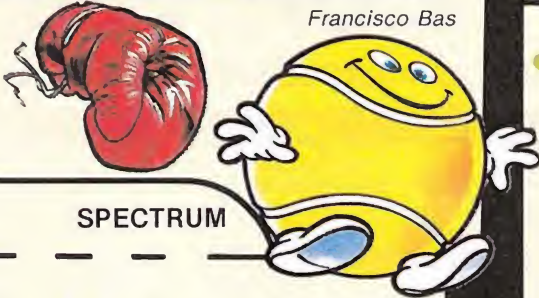
BOUNDER

MSX

- POKE &HØ433,N
- POKE &HØ4B9,N
- POKE &HØ4A9,10

Número de vidas menor de 255.
Número de saltos menor de 255.
Ver directamente el final del juego.

Francisco Bas



HYSTERIA

SPECTRUM

- POKE 37214,201

En la primera pantalla aparecen todos los enemigos del juego.

Juan Hernández (Jaén)



PHANTOMAS II

SPECTRUM

- POKE 55229,2

Cambia el color de algunos objetos que existen en el juego.

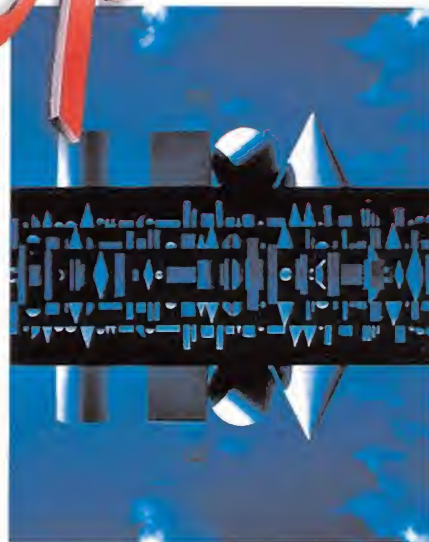
Javier Lafuente (Madrid)



Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviarnoslos a MICROMANIA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.

estilo Cope

Todos los sábados, de 5 a 7 de la tarde, en "Sábado Chip".
Dirigido por Antonio Rua.
Presentado por José Luis Arriaza, hecho una computadora. Dedicado en cuerpo y alma al ordenador, y a la informática. Haciendo radio chip... estilo Cope.



Cadena Cope

RADIO POPULAR



... de chip a chip



COCONUT

**+ DE 1.000
TÍTULOS**

EL UNIVERSO DEL

DEMOSTRACIONES • EXCLUSIVIDADES • LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

AMSTRAD		AMSTRAD		AMSTRAD		PC 1512 Y COMPATIBLES		COMMODORE 64-128	
MULTIFACE TWO	16.500	HYDROFOOL	2.750-D	6 PAK VOL. 1	1.750	MACADAM BUMBER	3.900	BATTLE FOR MIDWAY	2.000-D
DISCOLOGY 2	8.000-D	INDIANA JONES/RYGAR	2.250-D	6 PAK VOL. 1	2.750-D	PROHIBITION	3.900	BATTLE OF BRITAIN	1.200
EL LINGOTE	3.500	JACKAL	875	6 PAK VOL. 2	1.750	PRO GOLF	2.300	BATTLE OF BRITAIN	2.000-D
ART STUDIO	5.500-D	KNIGHTMARE	880	6 PAK VOL. 2	2.750-D	PROWLER	2.300	BARBARIAN	1.200
BATTLE FOR MIDWAY	1.200	LAST MISSION	1.900-D	PCW 8256-8512		STAR GLIDER	5.200	CAPITAN AMERICA	875
BATTLE FOR MIDWAY	2.000-D	MATCH DAY 2	875	ACE	4.200	SOLO FLIGHT	4.400	CONFLICTS (3 WAR GAMES)	3.800-D
BATTLE OF BRITAIN	1.200	MATCH DAY 2/		BATMAN	3.000	STRIP POKER	5.500	COMBAT SCHOOL	875
BATTLE OF BRITAIN	2.000-D	PHANTOM CLUB	2.250-D	BOUNDER	3.800	SUB BATTLE	5.500	CALIFORNIA GAMES	875
BOB WINNER	2.500-D	MEGACORP	875	BRUNO BOXING	4.200	SILENT SERVICE	5.000	ENDURO RACER	880
BUGGY BOY	875	MAD BALLS	875	COLOSSUS CHESS 4	3.800	STORM	2.300	FLYING SHARK	1.500
BARBARIAN	1.200	NIGEL MANSELL G. PRIX	875	CYRUS II CHESS	4.200	TWO ON TWO	5.000	FALKLANDS 82	1.200
CALIFORNIA GAMES	875	OUT RUN	1.200	CLASSIC COLLECTION V. 1	3.800	TOP GUN	3.900	FREDDY HARDEST	875
CORRECAMINOS	875	OUT RUN	2.250-D	CLASSIC COLLECTION V. 2	3.800	WINTER GAMES	4.500	GAUNTLET II	875
CORRECAMINOS/		PHANTIS	875	DISTRACTION (3 JUEGOS)	4.200	WORLD GAMES	4.500	GAME OVER	875
SOLOMON	2.250-D	PLATOON	875	FAIRLIGHT 2	3.500	5 A SIDE (FUTBOL)	2.300	IMPLOSION	875
CYRUS II CHESS	1.900	PROHIBITION	1.200	HEAD OVER HEELS	3.200	JOYSTICK'S		INDIANA JONES	875
CYRUS II CHESS	2.800-D	PROHIBITION	2.750-D	JAMES BOND 007	3.500	CHEETAH 125+	2.200	I K +	880
COLOSSUS CHESS 4	1.800	PACK MONSTRUO	1.200	LEATHER OF PHOBOS	4.200	CHEETAH MACH 1	3.400	IWO JIMA	1.200
COLOSSUS CHESS 4	3.600-D	PACK MONSTRUO	2.250-D	MATCH DAY II	3.500	KONIX (SPEED KING)	2.800	JACK THE NIPPER 2	875
COBRA	875	PSYCHO SOLDIER	875	ORPHEE		QUICK SHOT 1	1.100	KNIGHTMARE	880
CAPITAN AMERICA	875	PHANTOM CLUB	875	(CONVERSACIONAL)	4.200	PAHSOR ONE	3.200	MAD BALLS	875
COMMANDO	875	QUARTET	2.000-D	PAK ALLIGATA (2 JUEGOS)	3.800	PRO 9.000	3.400	MATCH DAY 2	875
COMMANDO	2.250-D	RAMPARTS	875	STRIKE FORCE HARRIER	4.200	MATERIAL OFERTAS		NEBULUS	875
DESPERADO	875	RENEGADE	875	STAR GLIDER	5.200	DISCOS 3" AMSOFT 10 U	4.000	OUT RUN	1.200
DESPERADO/SURVIVOR	2.250-D	RENEGADE/WIZBALL	2.250-D	SNOOKER BILLAR	4.200	DISCOS 3.5" SC 10 U	2.400	OKINAWA	1.200
DON QUIJOTE/MEGACORP	2.250-D	RAMPAGE	880	TOMAHAWK	4.200	DISCOS 3.5" DC 10 U	3.600	OKINAWA	2.000-D
DRAGON'S LAIR 2	800	RAMPAGE	2.200-D	TAU CETI	4.200	DISCOS 5" 1/4 DC.DD 10 U	3.600	PROHIBITION	1.200
DINAMIC DISC PAK	2.750-D	SUPER CYCLE	875	JOYSTICK + INTERFACE		CONNECTOR 2 JOYSTICK'S	1.500	PSYCHO CLUB	875
EPYX ON AMSTRAD	3.750-D	SALAMANDER	875	+ JUEGO	7.900	CONECTOR 2 JOYSTICK'S		PHANTOM CLUB	875
EXOLON	875	STAR DUST	875	PC 1512 Y COMPATIBLES		JOYSTICK + INTERFACE		RAMPAGE	880
EXOLON/ZYNAPS	2.250-D	SUPER SPRINT	880	ACE	4.400	PC 1512	9.800	RAMPARTS	875
EL CID	875	SUPER SPRINT	2.200-D	ACE 2	4.400	CABLE CASSETTE 6128	1.200	RYGAR	875
ENDURO RACER	880	STIFFLIP/BARBARIAN	2.250-D	ARKANOID	3.900	TAPA TECLADO CPC 464	2.300	RENEGADE	875
ENDURO RACER	2.200-D	SAMURAI TRILOGY	875	ALEX HIGGINS BILLAR	2.300	TAPA TECLADO CPC 6128	2.500	STAR WARS	1.200
FREDDY HARDEST	875	SAMURAI T. THING B.B.	2.250-D	CHECKMATE	3.500	TAPA TECLADO PC 1512	3.000	SUPER SPRINT	880
FREDDY HARDEST/		SENTINEL	875	CONFLICT IN VIETNAM	5.200	ARCHIVADOR 3" 50 U	3.400	TOBRUK (WAR GAME)	2.200
PHANTIS	2.250-D	STAR GLIDER	3.000	CRUSADE IN EUROPE	5.200	ARCHIVADOR 5" 1/4 50 U	3.800	TRANTOR	875
F. MARTIN BASKET	875	TAI PAN	875	DECISION IN DESERT	5.200	ARCHIVADOR "SPACE"		THUNDERCATS	875
F. MARTIN BASKET	2.250-D	TRAPDOOR 2	875	DESTROYER	5.000	3.5"	3.900	TWO ON TWO	880
GOODY	995	TRAPDOOR 2	1.950-D	EPYX ON PC (3 JUEGOS)	3.900	ARCHIVADOR "SPACE"		THE LAST NINJA	1.200
GOODY	1.995-D	TENNIS 3D	995	F 15 STRIKE EAGLE	4.500	5" 1/4	4.200	TAI PAN	875
GUADALCANAL	880	TENNIS 3D	2.200-D	GAMMA (3 JUEGOS DE MESA)	3.500	IVA INCLUIDO		WATER POLO	875
GUADALCANAL	2.200-D	TRIVIAL PURSAIT	3.400	GOODY	4.400	TOMAMOS TUS PEDIDO POR TELEFONO. (91) 248 54 81		WORLD GAMES	875
GAUNTLET 2	875	TRIVIAL PURSAIT	4.300-D	INFILTRATOR	3.900	COMMODORE 64-128		OFERTA DISCOS (MUCHOS TITULOS) 1.000 C/D	
GAUNTLET 2/720	2.250-D	WONDER BOY	880	LIVINGSTONE SUPONGO	4.400	ACE 2	875	* DISPONEMOS DE JUEGOS PARA AMIGA. CONSULTARNOS.	
GRYZOR	875	WONDER BOY	2.200-D	LAST MISSION	4.400	BUBLE BOBLE	1.500		
GRAND PRIX 500 c.c.	995	WORLD GAMES	875	MARBLE MADNESS	4.700	BATTLE FOR MIDWAY	1.200		
GRAND PRIX 500 c.c.	2.200-D	YOGI BEAR	1.950-D	MEAN 18 GOLF	4.500				
GHOSTS'N GOBLINS	875	ZOMBI	1.000						
GHOSTS'N GOBLINS	2.250-D	3D GRAN PRIX	2.000						
HYDROFOOL	1.200	3D GRAN PRIX	2.800-D						

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT INFORMÁTICA. TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS:

DIRECCIÓN COMPLETA:

TEL.

TÍTULOS: CPC PCW PC SPE C64 ATARI ST MSX PRECIO:

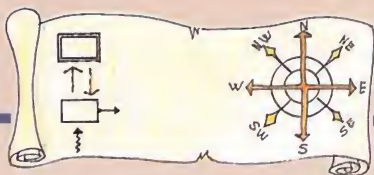
GASTOS DE ENVÍO 200

FORMA DE PAGO:

TOTAL:

POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA)

CONTRA REEMBOLSO



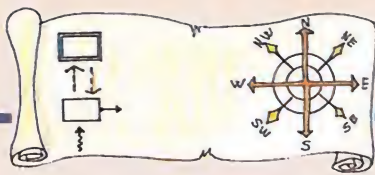
730





Validado por el éxito de su predecesor en la máquina de la calle, llega a nuestros ordenadores 720°. Aunque las comparaciones son siempre odiosas, en esta ocasión la calidad de la conversión poco tiene que envidiar al original.

S. Gold y Atari Games nos brindan la posibilidad de practicar este espectacular deporte, cómodamente instalados frente al ordenador y de enfrentarnos como auténticos profesionales a los complejos circuitos que encontraremos en los parques de la ciudad del monopatín.



SPECTRUM

```

11 POKE VAL "23658", VAL "B": P
OKE VAL "23693", NOT PI: POKE VAL
"23624", NOT PI: CLEAR VAL "2611
1": POKE VAL "5+PEEK 23631+256:P
EEK 23632", VAL "11": INPUT "INMU
20 BORDER VAL "17": INPUT "AS
NIDAD A ENEMIGOS MOVILES "AS
40 INPUT "QUITAR CARTELES RAPI
DAMENTE "C$: NOT PI: LOAD ""SCREE
50 BORDER "CODE: LOAD ""SCREEN
N$: LOAD "CODE: LOAD ""SCREEN
$ 70 LET a=VAL "201": IF A$="S"
THEN POKE VAL "45272", a
80 IF C$="S" THEN POKE VAL "35
539", a
100 RANDOMIZE USR VAL "33920"
  
```

El objetivo del juego es recopilar el mayor número de objetos, dólares y puntos en un tiempo limitado.



Alrededor de la plaza central dos señoritas montadas en ciclos hacen que el cruce de la calle sea peligroso, pero hay que tener en cuenta que cada una circula en un sentido y es difícil que se junten ambas en un mismo punto.

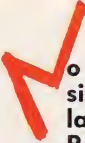


```

728 GRADOS SPECTRUM
QUITAR LOS CARTELES MAS RAPIDO
POKE 35539,281
MAS VELOCIDAD
POKE 36626,281
SIN FRENDS
POKE 38814,281
ENEMIGOS INMOVILES
POKE 44847,281
INMUNIDAD A ENEMIGOS MOVILES
POKE 45272,281
  
```

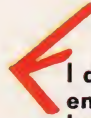
Los objetos que podemos comprar son: casco, rodillera, zapatos y monopatín. Los zapatos nos costarán 25\$, el casco 50\$, las rodilleras 25\$ y el monopatín 25\$.




 No sólo debemos pasear por la ciudad sino que además debemos participar en las pruebas, que son: Slalon, Saltos, Rampa y Cuesta. Unas marcas en el



suelo con las iniciales en inglés de cada una de las pruebas nos indican la dirección hacia la que debemos dirigirnos.



El dinero necesario para la compra de los objetos se encuentra repartido por el suelo de la ciudad, pero la manera más rápida de conseguirlo es participando en alguna prueba ya que con sólo conseguir la medalla de bronce, ganaremos 35\$.



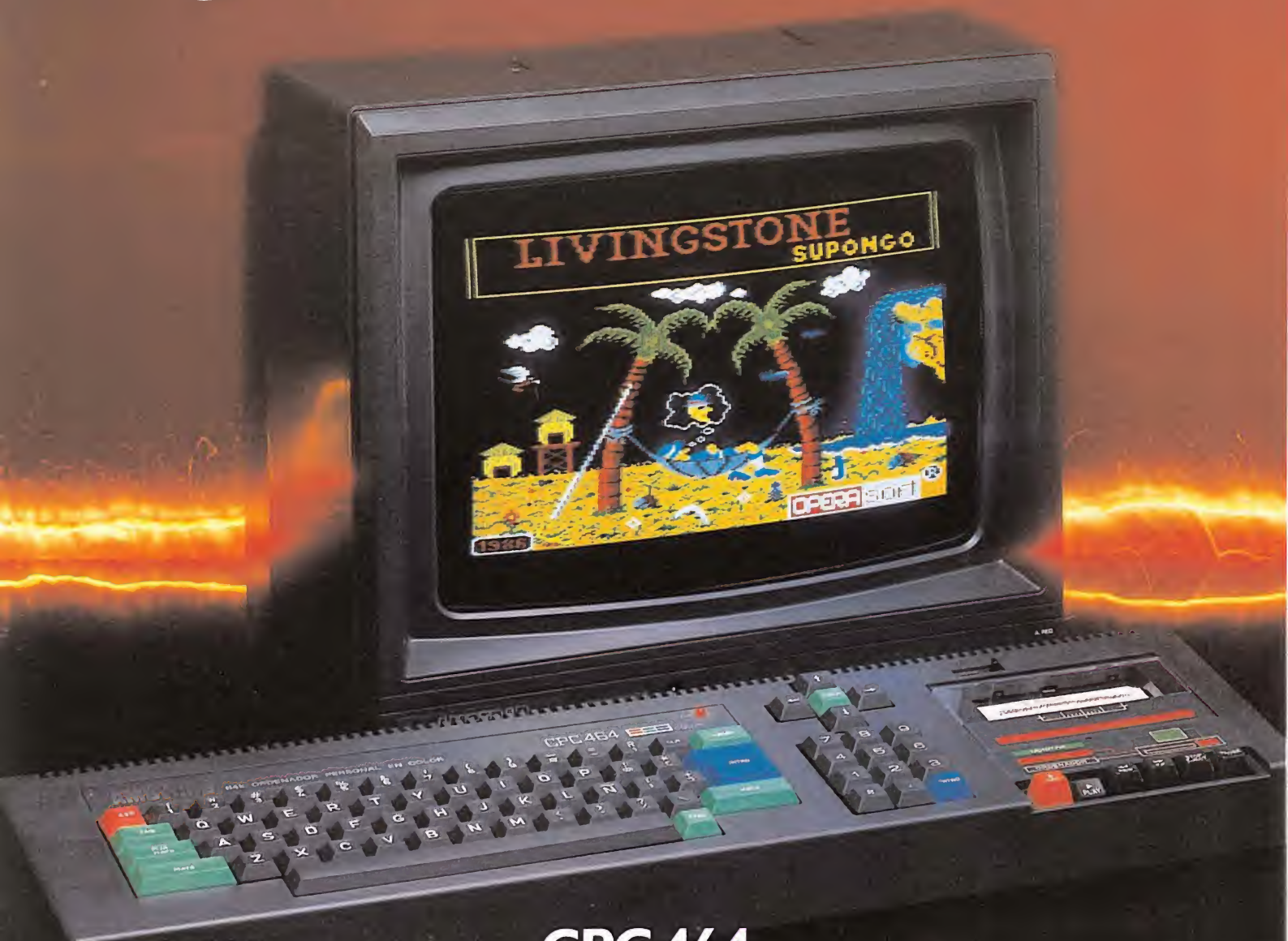
COMMODORE

```

10 REM *** CARGADOR 720
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT-316TO411:READA:POKET,A:S-S+A:NEXT
22 IFS<>10327THENPRINT"ERROR EN DATAS...":STOP
30 INPUT"TIEMPO INFINITO EN LA CIUDAD (S/N)":Ts:IFTs="N"THENPOKE345,44
40 INPUT"TICKETS ILIMITADOS (S/N)":Ts:IFTs<>"N"THEN50
45 POKE348,44:POKE351,44:POKE354,44:POKE357,44
50 INPUT"COMPRAR SIN GASTAR DINERO (S/N)":D$:IFD$="N"THENPOKE360,44:POKE363,44
60 INPUT"SIN QUE CIERREN LOS PARQUES (S/N)":Ps:IFPs<>"N"THEN80
65 FORI=0TO7:POKE372+I*3,44:NEXT
80 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA DE 720 Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,60:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,74,160,1,142,100,8,140,101,8,96,162,87,160,1,142
110 DATA 224,4,140,225,4,76,0,4,169,173,141,216,21,141,28,29,141,89,31
120 DATA 141,243,32,141,19,34,141,40,46,141,44,46,162,240,160,208,169,42,142
130 DATA 248,29,141,249,29,140,32,32,141,33,32,142,134,33,141,135,33,142,174
140 DATA 34,141,175,34,169,5,32,210,255,169,147,32,210,255,76,80,8,70,86,67
  
```

- | | | |
|---------------|--------------------------|--------------------------|
| poke 5592,173 | tiempo infinnito | poke 7673,42 |
| poke 7452,173 | | poke 8224,208 |
| poke 8025,173 | | poke 8225,42 |
| poke 8435,173 | | poke 8582,240 |
| poke 8723,173 | tickets infinitos | poke 8583,42 |
| poke11816,173 | | poke 8878,240 |
| poke11820,173 | comprar sin gastar | poke 8879,42 |
| poke 7672,240 | | no cierran parques |
| | | sys 2128 |
| | | arranque |

¿TODAVIA NO TIENES?



Serie CPC

- **TECLADO** ● Teclado profesional con 74 teclas en 3-bloques - Hasta 32 teclas programables - Teclado redefinible
- **PANTALLA** ● Monitor RGB verde (12") o color (14")

	Normal	Alta Res	Multicolor
Col x líneas	40 x 25	80 x 25	20 x 25
Colores	4 de 27	2 de 27	16 de 27
Puntos	320 x 200	640 x 200	160 x 200

— Se pueden definir hasta 8 ventanas de texto y 1 de gráficos

- **SONIDO** ● 3 canales de 8 octavas moduladas independientemente - Altavoz interno regulable - Salida estéreo

- **BASIC** ● Locomotive BASIC ampliado en ROM - Incluye los comandos AFTER y EVERY para control de interrupciones

CPC 464

UNIDAD CENTRAL MEMORIAS

- Microprocesador Z80A - 64K RAM ampliables - 32K ROM ampliables

- **CASSETTE** ● Cassette incorporada con velocidad de grabación (1 ó 2 Kbaudios) controlada desde Basic

- **CONECTORES** ● Bus PCB multiuso, Unidad de Disco exterior paralelo Centronics, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc.

- **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - 8 cassettes con programas - Libro "Guía de Referencia BASIC para el programador" - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA.

TODOS POR	53.900 Ptas. (monitor verde)
	79.900 Ptas. (monitor color)



C/ Aravaca, 22. 28040 Madrid. Tel. 459 30 01. Télex 47660 INSC E. Fax 459 22 92

DELEGACIONES:

Cataluña: C/ Tarragona, 110. Tel. 425 11 11. 08015 Barcelona. Télex 93133 ACEE E. Fax 241 81 94 ● Canarias: C/ Alcalde Ramirez Bethencourt, 17. Tel. 2

VENES TU AMSTRAD?



CPC 6128

UNIDAD CENTRAL. MEMORIAS

● Microprocesador Z80A - 128 K RAM ampliables - 48 K ROM ampliables.

● **UNIDAD DE DISCO** ● Unidad incorporada para disco de 3" con 180K por cara

● **SISTEMAS OPERATIVOS** ● AMSDOS, CP/M 2.2, CP/M Plus (3.0)

● **CONECTORES** ● Bus PCB multiuso, paralelo Centronics, cassette exterior, 2ª Unidad de Disco, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc.

● **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - Disco con CP/M 2.2 y lenguaje DR. LOGO - Disco con CP/M Plus y utilidades - Disco con 6 programas de obsequio - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA.

TODO POR	79.900 Ptas. (monitor verde)
	105.900 Ptas. (monitor color)

te tu regalo!

Comprar tu CPC recuerda que hay magníficos juegos y programas de regalo. ¡Llévatelos! .



¡¡ Increíble !!

AMSTRAD

PLATOON



- SPECTRUM
- AMSTRAD
- COMMODORE
- MSX

- 1 PLATOON Ocean
- 2 LA ABADÍA DEL CRIMEN Opera Soft
- 3 MASTERS OF THE UNIVERSE Gremlin
- 4 OUT RUN U. S. Gold
- 5 720° U. S. Gold
- 6 GAUNTLET II U. S. Gold
- 7 CALIFORNIA GAMES Epyx
- 8 MATCH DAY II Ocean
- 9 GOODY Opera Soft
- 10 GRYZOR Ocean

11 NEBULUS

Hewson

12 COMBAT SCHOOL

Ocean

13 PHANTOM CLUB

Ocean

14 THROUGH THE TRAP DOOR

Piranha

15 FERNANDO MARTÍN

Dinamic

16 RAMPAGE

Activision

17 RYGAR

U. S. Gold

18 DEFLEKTOR

Gremlin

19 THUNDERCATS

Elite

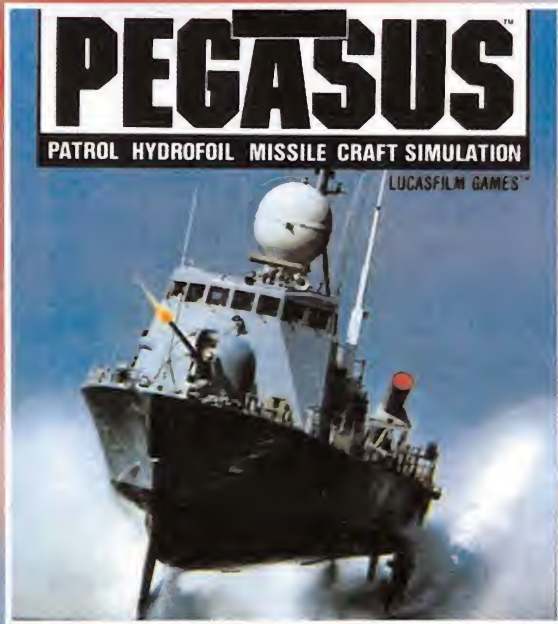
20 TRANTOR

Go



los 20 Recomendados

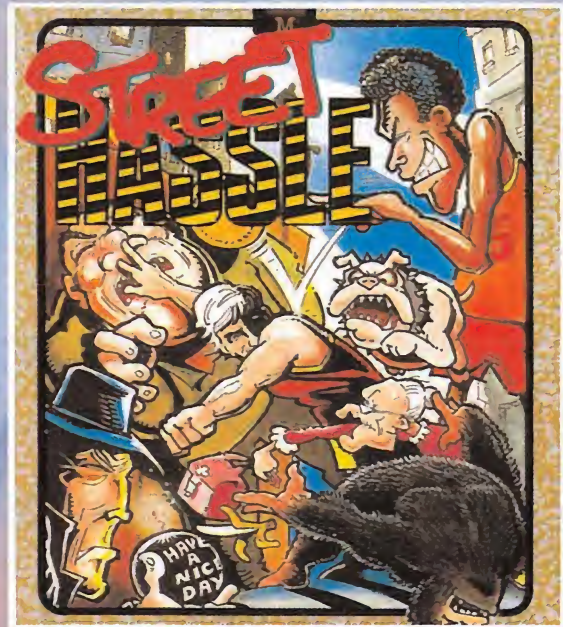
¡NO RESISTIRAS LA TENTACION!



PEGASUS

La lancha rápida Hydrofoil, vuela sobre el agua lanzando sus misiles, tan ágil que el enemigo no tiene segundos para reaccionar, tan mortífera que no hay una segunda oportunidad. Un auténtico simulador de lancha rápida, con gráficos en tres dimensiones y además, un juego de Electronic Arts.

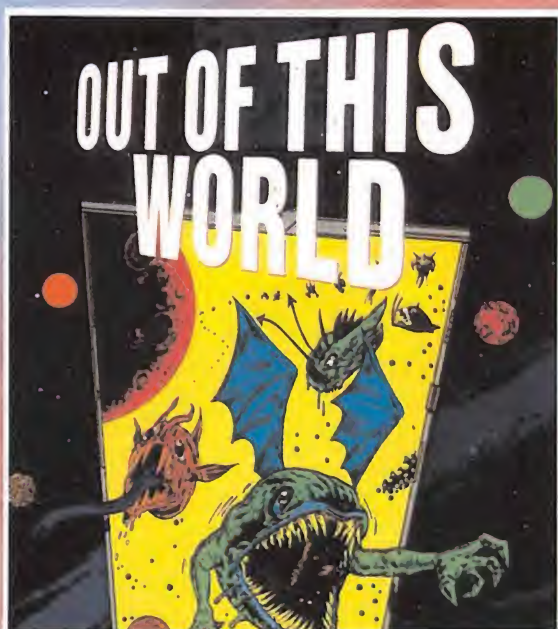
C-64, Spectrum, Amstrad.



STREET HASSLE

El era un honrado profesor de Universidad, antes de que se hartara y se volviera loco. Su deber ahora es limpiar de cuarentas la ciudad, pero... ¿En su afán de justicia, será capaz de distinguir un delincuente de una inocente abuelita que pasa con su perro...?

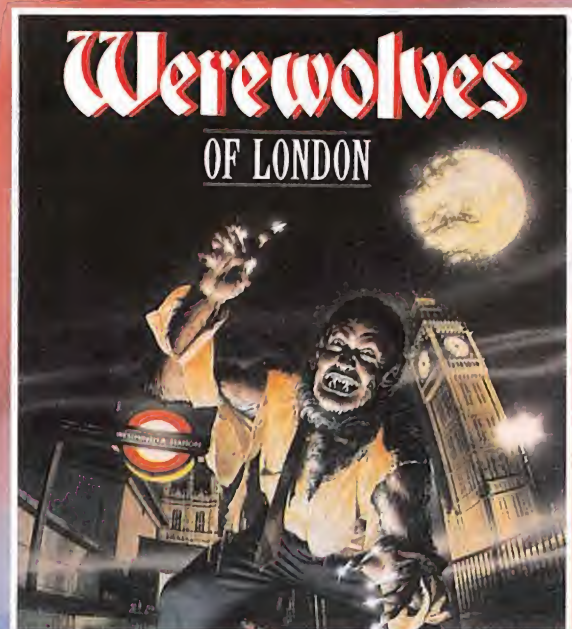
C-64, Spectrum



OUT OF THIS WORLD

Repentinamente la nave se sumerge en un mar de faseantes láser. Chuck traga saliva horrorizado, ¡¡¡"he entrado en otro mundo"!!! Recogiendo los fragmentos de las naves que destruyas, (se te va a quedar el dedo pegado al disparador de tu nave), conseguirás la energía necesaria para salir a través de ocho niveles.

C-64, Spectrum, Amstrad.



WEREWOLVES OF LONDON

Te paseas a la luz de la luna. Hay sangre en las calles. ¡Incluso las ratas huyen espantadas! ¿Por qué tu estómago se para a chillar cada vez que te cruzas con un caminante? ¿No serás tú...? ¡¡¡EL HOMBRE LOBO!!!

C-64, Spectrum, Amstrad.





Todos los programas en Código Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos **Código Fuente**. Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el **Código Objeto**. Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama **DUMPING**, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador los salvaremos haciendo **GO TO 9900**. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "**GO TO MENÚ**". Nunca **RUN** ni ningún tipo de **CLEAR**, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente**. El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a\$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo».

NOTA: este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente:

— Suprimir la instrucción **CAT** de las líneas **7015**, **7260** y **8010**. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «**FTE**») que se desee almacenar en memoria.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum, publicados en la sección «**Patás Arriba**» constan de dos listados que se complementan.

Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando **GO TO 9900**.

2. Tecleamos el listado 1 (programa Basic) y lo salvamos con **SAVE** ("NOMBRE") **LINE 1**. Donde **NOMBRE** será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa **CARGADOR UNIVERSAL** y cuando aparezca el menú de opciones (**INPUT**, **LOAD**, **SAVE**, **DUMP**, **TEST**) elegiremos la opción **INPUT (I)**.

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra **LÍNEA**. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos **ENTER**.

5. Introducimos los **DATOS**, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos **ENTER**.

6. El ordenador nos pedirá el **CONTROL**, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos **ENTER** directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el **DUMP**, que no

Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando **DUMP**.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente**, tecleada, lo recuperaremos para continuar trabajando con **LOAD**. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

es otra cosa que un volcado en la memoria de los datos anteriormente introducidos, pulsando la tecla **D**.

9. La dirección del **DUMP** figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección **40000**.

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Elijiendo la opción **SAVE** aparecerá un nuevo menú (**FUENTE**, **OBJETO**, **RETURN**). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando **F(FUENTE)**. Pero si lo hemos terminado y realizado el **DUMP**, salvaremos el código objeto pulsando **O (OBJETO)**.

11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el **DUMP**. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al **DUMP**. Por último el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado 1 y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiera. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```

2 REM
3 REM CARGADOR UNIVERSAL C/M
4 REM
5 CLEAR 65518: LET menu=6000
10 FOR n=65519 TO 65535
12 READ c: POKE n,c: NEXT n
15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
70 LET a$="": POKE 23658,8
100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2: LET d=13: LET e=14: LET f=15
200 LET i=1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA ": LINE i: IF
i$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN i$
1003 IF i$(n)<"0" OR i$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner=VAL i$
1005 IF liner<>11 THEN POKE 2368
9,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "
DATOS "; LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT
AT cx,0:d$:AT cx,21:CHR$ 130;"L
INEA ":i
1010 IF LEN d$>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$<CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$<CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1: FLASH 1: O
VER 1: " ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ",
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET i=1+1: GO TO 1000
5000 BEEP 2,0: GET 254:2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #: INK 7: PAPER 1: "
INPUT LOAD SAVE DUMP TEST "
6100 LET i$=INKEYS: IF i$="" THEN THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="O" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #: PAPER 3: INK 7: "
FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEYS<"F" AND
INKEYS<"O" AND INKEYS<"R" THEN THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEYS="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEYS="R" THEN CLS : GO
TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE 11
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save) ", LINE ns: IF ns="" OR LEN
ns>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE ns+".FTE" DATA a$()
7025 PRINT #: PAPER 6:"CODIGO F
UENTE: ";ns;" SALVADO": PAUSE 20
0
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 CLS : INPUT PAPER 3: INK 7:
"DIRECCION ":di, PAPER 3: INK 7:
"N.BYTES ":nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save) "
LINE ns: IF ns="" OR LEN ns>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE ns+".OBJ" CODE di,nb
7275 PRINT #: PAPER 6:"CODIGO O
BJETO: ";ns;" SALVADO":Inicio:
";di,"Longitud: ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19): " ";CHR
5 138;"LINEA ":INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load) ", LINE ns
8020 LOAD ns+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET i=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5:"Ultima
linea: ";i-1:AT 11,5:"Comenzar
por: ";i
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ":di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di<LEN a$(2))>65300 THEN
PRINT FLASH 1: AT 5,6:"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT
n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7: FLASH 1:"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5:"
Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4:"RESTAN: ";AT
11,17:"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12:INT (LEN a$/
2-n/2): " "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8
: FLASH 1:"VOLCADO COMPLETO": FO
R n=1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT #: FLASH 1: "N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN

```

Gamma Software pone un joystick en cada mano.



Todos los Joysticks Konix son anatómicos, dan una respuesta inmediata por Microswitch. Construcción robusta, cable más largo para mayor movilidad. 12 meses de garantía.

Distribuido, en exclusiva, por SERMA SOFTWARE. Cardenal Belluga, 21. 28028 Madrid. Telés. 256 10 83 - 12 22.



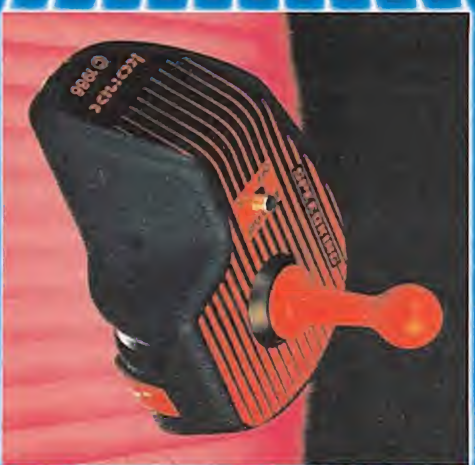
Con el KONIX 1, el joystick más vendido de Europa, te regalamos un divertido juego ¡VALIDO PARA TODOS LOS SISTEMAS!



KONIX PC

Dos dispositivos de disparo. Centrado de modo automático o manual. Tarjeta adaptadora con dos entradas. Se puede usar con IBM® y compatibles y AMSTRAD P.C.®

9.050 ptas.



KONIX AUTOREZ

Con dispositivo de auto-disparo. Se puede usar con SPECTRUM, SPECTRUM PLUS, COMMODORE 64, 128 y VIC 20, ordenadores ATARI, AMIGA y MSX.

3.660 ptas.



KONIX 1

El primer joystick de la serie KONIX. Válido para SPECTRUM y SPECTRUM PLUS, COMMODORE 64 y 128, AMSTRAD CPC y MSX.

2.950 ptas.

KONIX +2/+3

Ahora, para tu ordenador con especial, el mejor joystick del mercado: Joystick Konix para ordenadores +2/+3.

3.660 ptas.

TRAP THROUGH THE DOOR



SYSTEM 4



CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

WONDER BOY

POKE 36855,201 Wonder anda por el aire.

Angel Martínez Santiago (Madrid)



MEGA-CORP

Si queréis jugar a la segunda parte de Mega-corp sin que haga falta la clave, seguid las siguientes instrucciones:

Fase 1: ir a la segunda pantalla.

Fase 2: teclear «SAVE» e introducir un nombre. Salvarlo en cinta.

Fase 3: hacer un reset y cargar la segunda parte.

Fase 4: cuando os pida la clave, teclear «load» y poner el nombre de la fase grabada de la primera parte. ¡Sorpresa!

Una vez hecho esto sube

tres pantallas al norte y entra en el comercio, acto seguido da el disco al propietario y sigue sus instrucciones. Luego deja que te detengan y sigue.

Luis Navalpatio (Madrid)

FAIRLIGHT II

a) En la segunda parte del juego, en las pantallas de los monjes, entrar y salir varias veces y éstos desaparecerán, a veces os costará, si veis que así os ocurre, esperad junto a la puerta a que os toque, salid y volved a entrar y éste habrá desaparecido. Pero si volvéis a salir y luego a entrar éste aparecerá de nuevo.

b) Por si no lo sabéis, los cristales para matar a los monjes se activan (teclas 6-7) después de apretar la tecla usar, y los cristales van volando por el aire y los dirigimos según por donde caminemos, pero tened cuidado, a veces se vuelven contra nosotros y si os tocan os destruyen.

c) A veces, si dejáis que os quiten la vida rápido (cuando os acorralan), la vida en vez de pararse en cero y así morir, llega a 255. Esto es en la segunda parte del juego.

Antonio Yuste (Barcelona)

BLACK MAGIC

En este juego hay una serie de hechizos imprescindibles para acabar el juego. Su utilidad es la siguiente:

BLINK: te transporta a otro lugar de la pantalla. Este hechizo va a ser uno de los más útiles a lo largo del juego. No lo desperdiciéis y aprende a usarlo bien.

CHILL: congela las aguas y paraliza a los demonios, excepto a las plantas.

VANISH: te hace inmune ante tus enemigos.



BOLT: te permite disparar a través de las paredes.

FIRE: crea muchas llamas, con lo que espanta a los demonios.

FEAR: hace que los enemigos no se acerquen a ti.

TRAP: hace que aparezca una trampa entre los demonios y donde tú estés.

CONJURE: te dará tres opciones:

— Health: se recupera tu salud.

— Food: se recupera la comida.

— Arrows: te dará flechas.

La clave para la segunda fase es: QUALTAN.

Juan Francisco López (Málaga)

MEGA-CORP

Los pasos a seguir para pasar la primera carga del Megacorp son los siguientes:

Sur
Coge pistola
Abre contenedores
Redescribe
Coge botiquín
Aprieta botón
Sal
Sur
Oeste
Dispara pistola
Coge Zith
Este
Norte
Este
Este
Tira Zith
Este
Norte
Entra choza
Cura Ynnh Arr
Sur
Sur
Este
Examina vegetación
Redescribe
Coge canoa
Monta canoa
Rema oeste
Sal canoa

Sur
 Entra templo
 Examina pedestal
 Redescribe
 Coge frasco
 Este
 Norte
 Monta canoa
 Rema este
 Sal canoa
 Abre frasco
 Bucea
 Coge moneda
 Sube
 Monta canoa
 Rema norte
 Arriba
 Tira moneda
 Coge papel
 Este
 Tira pistola
 Norte

Clave de acceso:
 «Rebeca»

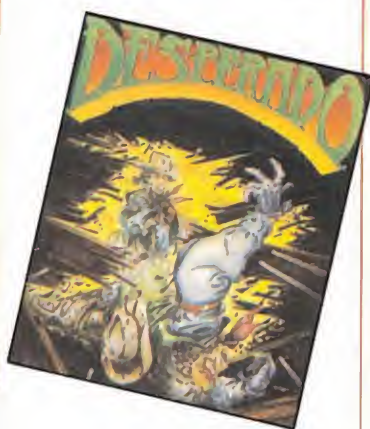
Luis Corcuera, Javier Corcuera,
 Daniel Calatrava y
 J. María Carreras
 (La Rioja)

DESPERADO

Para los que tengáis algún tipo de problema en la primera fase debéis hacer lo

siguiente: cuando lleguemos al primer enemigo (seguramente con muchas de nuestras vidas diezmadas), le damos dos o tres tiros, pero sin llegar a matarlo. A continuación dejamos que acabe tranquilamente con nuestras últimas vidas, pero dejando el botón de «fuego» pulsado cuando acabe la partida. Apareceremos al principio de la primera fase

(Sevilla)



con todas las vidas y el enemigo medio muerto.

José M. Cabezas
 (Sevilla)

RYGAR

En este juego a menudo surgen tumbas del suelo. En algunas encontramos una interrogación dentro de un cuadrado. Si nos agachamos y disparamos repetidas veces, ésta se transforma al final en uno de los cinco escudos.

La utilidad de los escudos es la siguiente:

Estrella: aumenta el radio de acción de la cuchilla haciéndola más larga.

Muralla: aumenta la potencia de la cuchilla pudiendo matar a varios enemigos de un golpe.

Cruz: inmunidad momentánea.

Tigre: si caes sobre algún enemigo morirá automáticamente.

Sol: permite a la cuchilla disparar hacia arriba. Este escudo es muy útil para acabar con las murallas de enemigos.

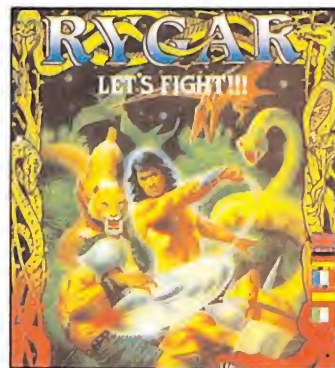
Estos escudos van apareciendo repetidamente a lo largo del juego. Pero si además os queda tiempo, po-

déis conseguir alguno más si os situáis casi al final de un nivel y comenzáis a matar enemigos. Siempre os caerá algún que otro escudo de regalo.

J. Carlos López Martín
 (Madrid)

INDIANA JONES

Cargar el juego y esperar a que salga el mensaje: «Stop the Tape». Presionamos la tecla J y saldrá el menú de opciones. Pulsamos



las teclas J, I, M, B, O para conseguir vidas infinitas.

Jorge Iborra López
 (Zaragoza)

COMMODORE

THE LAST NINJA

En el número 28 de MICROMANÍA hacíais referencia el programa The Last Ninja enseñando todos los objetos, pero no pusisteis en la pantalla en la que se encontraban ni su utilidad. Además de detallaros ésta, es importante que no paséis cada una de las pantallas sin recoger los objetos, pues cada uno tiene una utilidad.

The last Ninja:
 Espada, luchacos, bomba, estrella, bolsa, llave y manzana.
 The Wilderness:
 Uña, manzana, guante, inmunidad antifuego, palo.
 The Palace Gardens:
 Collar, manzana, flor.
 The Dungeons:
 Cuerda, manzana.
 The Palace:
 Manzana.
 The Inner Sanctum:
 Botella, pergamino.

Utilidad de cada uno de los objetos:

Armas. Espada, luchacos, estrella, palo, bomba.

Bolsa. Está en la pantalla The Palace, hay que verter su contenido dentro de una tinaja negra, entonces te pondrás de color verde y podrás subir por las escaleras sin que te maten.

Llave. Sirve para abrir una puerta en el Palace.

Manzana. Una vida.

Uña. Sirve para escalar. Su utilidad está en la pantalla The Wilderness.

Guante. Sirve para coger la flor en la pantalla The Palace Gardens.

Inmunidad antifuego. Sirve para pasar los dragones de la pantalla The Wilderness sin que te maten.

Collar. Sirve para pasar la pantalla The Palace Gardens. Hay una estatua dorada, colocamos el collar y tocamos la estatua.

Flor. Sirve para abrir una



puerta secreta en la pantalla The Inner Sanctum. Tenemos que tocar una tinaja con ella.

La cuerda. Sirve para pasarnos la pantalla The Dungeons. Hay que escalar una pared para conseguirlo.

La botella. Sirve para dormir a un perro en la Inner Sanctum.

El pergamino. Es la última pieza a coger. Una vez que la coges terminas el juego. Pantalla The Inner Sanctum.

Bomba. La bomba además de ser un arma sirve

para pasar la primera pantalla The Last Ninja, para ello debes arrojársela al dragón y así dormirle. Cuidado sólo tienes 3 disparos.

José Luis Platas Muñoz
 (Madrid)

SHAO LIN'S ROAD

Inmortalidad:
 POKE 17187, 234
 POKE 17188, 234
 POKE 17189, 234.
 SYS 16406. Para empezar.
 Eduardo de Domingo
 (Valencia)

RANARAMA

POKE 37104, 96
 POKE 33969, 234
 Una vez cargado, pulsar «C» y «Restore» simultáneamente.
 Eduardo de Domingo
 (Valencia)

DRAGON'S LAIR II

Una manera facilísima de poder pasar la primera fase, el mosaico místico, es ésta:

Cinco cuadrados a la izquierda a partir del cuadro en el que salimos.

Cuatro cuadros hacia adelante a partir del último mencionado.

Esperamos un cambio de cuadrado en el que el nuestro desaparecerá.

Esta es la parte más difícil. Tenemos que cambiar de cuadrado justamente cuando el nuestro desaparezca. Conseguir esto te va a resultar bastante fácil a pesar de que tendrás que hacerlo varias veces.

Dos casillas hacia la izquierda y ya habremos pasado de fase.

Además, de este modo, no aparecerá el murciélago.

En la segunda fase hay que guiar la barca por el pasillo que se nos indique (derecha—, izquierda—, centro—), esta fase es más difícil debido a su longitud (14 pantallas de rocas y torbellinos que deberemos esquivar).

Enrique Barreca Martínez (Madrid)

SPINDIZZY

Para utilizar este truco debes grabar en un disco virgen todo el programa Spindizzy menos el Spin2.Bin de 13 K, es decir, Spin.Bas de 1 K, Spino. Bin de 2 K y Spin 1. Bin de 33 K, con el Filecopy de CP/M, por ejemplo.

A continuación, pones el disco donde tengas todo el juego del Spindizzy y copias el programa que hay a continuación. Una vez lo ejecutes, cargará el Spin. Bin, le pondrás los pokes y te dirá que cambies el disco. Deberás poner aquel en el que grabaste todo el Spindizzy menos el Spin2.Bin. Seguidamente, pulsas una tecla y

grabará el Spin2.Bin ya pokeado, teniendo ya en el disco el juego completo y con tiempo infinito.

Ahora sólo necesitas unas cuantas horas para terminar el juego y ver las casi 400 pantallas de que consta,
 10 MEMORY &592F
 20 LOAD
 "SPIN2.BIN",&5930
 30 POKE &8122,&FF:POKE &8123,&FF
 40 PRINT "CAMBIA EL DISCO Y PULSA UNA TECLA":CALL &BB18
 50 SAVE "SPIN2.BIN", B,&5930, &30C0

José Luis Andrés Mallen (Barcelona)



PROHIBITION

Pokes para este juego:
 POKE &A152,0 vidas infinitas.
 POKE &A157,201 tiempo infinito.
 POKE &A15B,0 balas infinitas.
 POKE &A15C,0 balas infinitas.

Antonio Ruiz Moreno (Barcelona)

ELITE

Estos consejos os ayudarán a subir vuestro rango de combate:

1. Cuando os aproximáis a los planetas con la tecla J (Torus Jump), os detendréis a menudo, si aparece alguna nave en las proximida-

des. Si no queréis empeorar vuestro estatus legal, debéis vigilar lo que atacáis. Si lo que se aproxima está en vuestro radio de visión (el triángulo invertido del escáner) y a prácticamente vuestra misma altura, no debéis atacarlo, excepto cuando se trate de un asteroide; si está fuera de estos límites y a una altura muy diferente a la vuestra, no tardéis en atacar, pues será un pirata, un cazarrecompensas o una astronave Thargoid.

2. Intentad haceros cuanto antes con:

a) Un sistema E.C.M.: se activa con la tecla E y es muy útil contra los misiles enemigos.

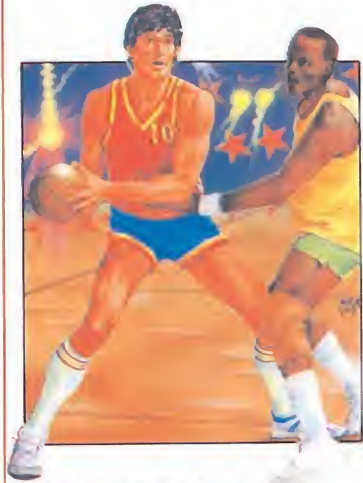
b) Computadores de ataque: nos ahorran la lentitud del procedimiento de aterrizaje en las estaciones Coriolis. Cuando veáis la S bajo el compás, pulsad D, seguido de C y apareceréis, automáticamente, en la estación.

3. Si queréis conseguir los suficientes Cr. para equipar adecuadamente la Cobra MK III, podéis seguir una simple ruta. Dirigiros hasta Orrere (pasando por Diso o Reorte, aunque yo os recomiendo Diso) y comprad pieles (furds) o comida (food). Dirigiros, entonces, a Relaes y venderlo allí. Comprar en este planeta ordenadores (computers), dirigiros de nuevo a Orrere y venderlos. Repitiendo todo el proceso podréis irros abasteciendo con la ampliación de bodega de carga (large cargo bay) en 15 Tm, láser frontales de mayor potencia y recogedores de energía. Estos dos planetas tienen escásimo riesgo y una gran diferencia de precios, lo que os permitirá enriqueceros rápidamente.

4. Y, por último, si os encontráis con una nodriza Thargoid (la reconoceréis por su tamaño y su verticalidad), destruídla sin darle tiempo a que suelte cazas Thargons con el láser (está dotada de E.C.M. antimisi-

les) y una vez eliminada, los pequeños cazas serán inofensivos y blanco fácil. Os darán 50 Cr. por la nodriza y 5 Cr. por cada Thargon.

Juan Manuel Vilaseca (Barcelona)



FERNANDO MARTÍN

1 SUPERCARGADOR (POR JOSE DAVID CASTELLO) FERNANDO MARTIN.

2 MODE 1:MEMORY 9999:C=&6AD9.

3 INPUT;"POKE",a:IF a < 1 THEN 7.

4 INPUT " ";b:POKE c,&3E:POKE c+1,b.

5 POKE c+2,50;POKE c+3,a-256*INT(a/256).

6 POKE c+4,INT(a/256):c=c+5:GOTO 3.

7 POKE c,&C3:POKE c+1,&EF:POKE c+2,&BA.

8 LOAD""!c"":POKE &69FE,&6A.

9 POKE &69FD,&D9:MODE 1:CALL 27000.

Pokes:
 7249,0 fuerza inagotable para los dos jugadores.
 2237,62 100 por 100 de efectividad en los tiros para los dos.

2265,46 100 por 100 de efectividad en los tiros del jugador de la izquierda.
 5802,126 sin expulsión por personales, con personalización.
 5752,201 no se pitan personales.

3812,201 no se pitan dobles.
 7054,201 no se pita campo atrás.
 6990,24 no se pita fuera.
 3366,48 supersalto (para evitar taponés).
 2030,201 F. M. no puede robar balones.
 2027,0 el jugador de la izquierda no puede robar balones.

Instrucciones:

1. Tecllea el cargador.
2. Si tienes un CPC con unidad de disco, antes de ejecutar el cargador pon ITAPE.
3. Una vez ejecutado pondrá POKE y tú eliges el poke que convenga (que quieras tú).
4. Ejemplo:
 Para poner el poke que impide personales, pones 5752 INTRO o ENTER (Tecla) y después 201 y otra vez INTRO o ENTER. Si no quieres meter más vuelve a pulsar INTRO o ENTER.

5. Pulsa PLAY en el casette y espera a que cargue.
José David Castelo Suárez
(La Coruña)

ENDURO RACER

Si pulsamos las teclas Ctrl y Del, simultáneamente al empezar y durante la partida, la moto cogerá una velocidad endiablada. Además, si nos estrellamos, el scroll de pantalla seguirá.

Este truco sólo funciona hasta el tercer nivel pero como, sin duda, conseguiremos mucho tiempo, no importa.

Club Mr. Soft
(La Coruña)

NOSFERATU

En la primera parte de este emocionante juego, con que únicamente cojamos la llave podremos cargar la segunda parte. Es decir, que no hace falta llevar las



escrituras para pasar a la siguiente fase.

Antonio Ruiz Moreno
(Barcelona)

PAPER BOY

En este original juego, para evitar colisiones debes de utilizar este truco que consiste en: al empezar la partida, debes mover suavemente el personaje hasta el

bordillo de la acera, repite esta operación hasta que el personaje esté justo encima de éste (el bordillo) y una vez aquí pon la marcha rápida y nada te detendrá, ya que si has hecho bien la operación pasarás justo por los sitios en los que no hay obstáculos.

José M. Ruiz Luque
(Sevilla)

INDIANA JONES

Cargas la primera parte del juego. Cuando aparezca el mensaje STOP TAPE: DO NOT REWIND tecllea JIMBO y te dará vidas infinitas.

Pulsas el botón de disparo para comenzar el juego y si no quieres buscar las entradas o las otras fases pulsa la tecla 3 y el ordenador seguirá cargando las siguientes fases.

Pablo Izquierdo Belmonte
(Orense)

MSX

STARQUAKE

Pokes para este juego:
 POKE &HA06B,0 energía infinita.
 POKE &HA06C,0 energía infinita.
 POKE &HAA71,0 elevador infinito.
 POKE &HAA72,0 elevador infinito.
 POKE &HAADA,0 disparo infinito.
 POKE &HAADB,0 disparo infinito.

Rodolfo José Padovani
(Granada)



NEMESIS

Si apretamos F1 (pausa) después de habernos matado se para el juego apareciendo la nave en el centro con el fondo negro.

Teclleamos el arma que se quiera. Volvemos a apretar F1 y aparecemos con el arma escogida.

Alfonso Álvarez
(Barcelona)

KNIGHTMARE

En los niveles 1.º, 3.º y 4.º, existen salidas y vidas extras:

1.º Nivel.

La salida que hay en este primer nivel nos lleva al 2.º nivel. Más adelante, a la derecha encontraremos una vida y aún más adelante una salida al 3.º nivel (derecha de la pantalla).

3.º Nivel.

Con la primera cosa de valor que podemos encontrarnos en este nivel es una vida extra que está a la derecha de la pantalla y más adelante (después de un

puente que está a la izquierda) encontramos una salida que nos conduce directamente al 5.º nivel. Pero aun, más adelante todavía, encontramos una vida extra a la izquierda de la pantalla antes de franquear el último puente.

4.º Nivel.

Encontraréis una salida a la derecha que conduce al 6.º nivel más una vida extra.

Para encontrar las salidas hay que pasar antes dicho nivel.

MONSTRUOS

1. Bruja.
2. Calavera.
3. Murciélago Gigante.
4. Hombre Barbudo.
5. Guerrero.
6. Xino.

Albert Marquet
(Barcelona)

H.E.R.O.

En los primeros niveles debemos ir por donde parece más difícil (donde ha-

ya muros, arañas, etc.), ya que precisamente ese es el buen camino para llegar al final de cada nivel.

Alberto Vandellos Heras
(Barcelona)



CHEXDER

Pulsando la tecla GRAPH, cuando nos veamos en peligro, nos haremos indestructibles durante un rato (hasta que se gaste el «Shield»).

Alberto Vandellos Heras
(Barcelona)

ONE WAY SOFTWARE

ONE WAY S

TIENDA EN MONTERA, 32 - 2º 2 • 28013 MADRID • TELÉF.: (91) 521 67 99 - 522 39 61

SPECTRUM		***SPECTRUM***		***SPECTRUM***		***AMSTRAD***		***AMSTRAD***	
WHO DARES WINS II	399	*MAG MAX E	875	OUT RUN	1.200	EXPRESS RAIDER E	875	GOODY	975
TABLE FOOTBALL (FUTBOLIN)	399	*BAZOKA BILL E	875	PAPERBOY	1.200	UCHI MATA E	875	REX HARD	975
SHOW JUMPING	399	*UCHI MATA E	875	SPACE HARRIER	1.200	KRAKOUT	875	GRAND PRIX 500 CC	975
SPITING IMAGES	500	*DRAGONS LAIR II E	875	FLUNKY	1.200	MARIO BROS E	875	MISSION	975
HARDBALL	500	*SURVIVOR E	875	MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200	SAMURAI TRILOGY E	875	CHARLI DIAMS	975
FUTURE KNIGHT	500	*KRAKOUR E	875	SCOOBY DOO	1.200	METROGROSS E	875	SECRETO DE LA TUMBA	975
FRANKIE GOES TO H.	500	*SHADOW SKIMER E	875	PROHIBITION	1.200	MAG MAX E	875	TENNIS	975
FAT WORM	500	*INSPECTOR GADGET E	875	1942	1.200	TAIPAN E	875	OUT RUN	1.200
V	500	*RANARAMA E	875	HYDROFOOL	1.200	NEMESIS THE WARLOCK E	875	PACK MONSTRUO	1.200
VECTRON	500	*SABOTEUR II E	875	DOG FIGHT	1.500	COONIES E	875	10TH FRAME	1.200
RASPUTIN	500	*THRONE OF FIRE E	875	FLYING SHARK	1.500	COBRA E	875	STAR WARS	1.200
LIVINGSTON SUPONGO	500	*AUF WIEDERSEN MONTY E	875	DEATHSCAPE	1.500	FERNANDO MARTIN E	875	LEADER BOARD	1.200
NODES OF YESOD	500	*SPIRITS E	875	BUBBLE BOBBLE	1.500	WIZBALL E	875	BARBARIAN	1.200
ENIGMA FORCE	500	*GUN RUNNER E	875	JAIL BREAK	1.500	DRAGONS LAIR II E	875	SILENT SERVICE	1.200
COMET GAME	500	*DON QUIJOTE E	875	NEMESIS	1.500	ASTERIX E	875	ACE OF ACES	1.200
COCHE FANTASTICO	500	*PHANTOM CLUB E	875	DE PELICULA	1.695	SLAP FIGHT E	875	ACROJET	1.200
PHANTOMAS	500	*BLACK MAGIC E	875	SIX PACK II	1.750	GAME OVER E	875	4 LUCASFILM GAMES	1.200
FROST BYTE	500	*HYSTERIA E	875	SIX PACK + DUET	1.750	NONAMED E	875	DAMBUSTERS	1.200
WAR	500	*LEVIATHAN E	875	LA CAJA MAGICA	2.100	DUSTIN E	875	4 SUPER 4	1.200
ROCKY	500	*007 ALTA TENSION E	875	ALBUM DE PLATINO	2.500	COSMIC SHOCK ABSORBER E	875	FLUNKY	1.200
EQUINOX	500	*RYCKET TWO ON TWO	875	STARGLIDER	2.900	RANARAMA E	875	JUMP JET	1.200
RAMBO	500	*ALIEN EVOLUTION E	875	GUNSHIP	2.900	PULSATOR E	875	IKARI WARRIORS	1.200
RAMON RODRIGUEZ	500	*WORLD GAMES E	875	GAME SET & MATCH	2.900	HEAD OVER HEELS E	875	HUNTER KILLER	1.200
CAMELOT WARRIORS	500	*FINAL MATRIX E	875	TRIVIAL PURSUIT + REGALO	3.500	SABOTEUR II E	875	CESSNA OVER MOSCOW	1.200
BRUCE LEE	500	*INDIANA JONES E	875			AUF WIEDERSEN MONTY E	875	HYDROFOOL	1.200
SARRACEN	500	*DEATH WISH 3 E	875			SPIRITS E	875	PROHIBITION	1.200
SPY HUNTER	500	*FRANTOOR E	875			DON QUIJOTE E	875	CHAMPIONSHIP WATERSKING	1.200
ANTIARIAD	500	*MASK E	875			THUNDERCATS E	875	MR WEEMS AND VAMPIRES	1.200
SABOTEUR	500	*720 GRADOS E	875			BLACK MAGIC E	875	PAPERBOY	1.200
3 LUCES DE GLAURUNG	500	*CONVOY RAIDER E	875			WARLOCK E	875	FLYING SHARK (*)	1.500
RAID OVER MOSCOW	500	*COMBAT SCHOOL	875			CONVOY RAIDER E	875	DOG FIGHT 2186	1.500
WEST BANK	500	*ZYNAPS E	875			MAK E	875	DEATHSCAPE	1.500
POLE POSITION	500	*MATCH DAY II E	875			THIG BOUNCES BACK E	875	NEMESIS	1.500
CRITICAL MASS	500	*EXOLON E	875			GAUNTLET II E	875	JAIL BREAK	1.500
BABALIBA	500	*STAR DUST E	875			THE FINAL MATRIX E	875	SIX PACK + DUET	1.750
NOMAD	500	*CATCH 23 E	875			BUGGY BOY E	875	SIX PACK II	1.750
STAINLESS STEEL	500	*SUPER CYCLE E	875			007 ALTA TENSION E	875	ALBUM DE PLATINO	2.000
MIAMI VICE	500	*ATHENA E	875			CORRECAMINOS E	875	COLOSSUS 4 CHESS	2.000
SAIMAZOOM	500	*JACK THE NIPPER II E	875			DEATH WISH 3 E	875	GAME SET & MATCH	
CAULDRON II	500	*RENEGADE E	875			MARTIANIDS E	875	(10 DEPORTES)	2.900
STREET HAWK	500	*MISTERIO DEL NILO	875			ZYNAPS E	875	STARGLIDER	2.900
THE TORO	500	*TANK E	875			CALIFORNIA GAMES E	875	TRIVIAL PURSUIT + REGALO	3.500
THREE WEEKS IN P.	500	*GAUNTLET II E	875			EXPLODING FIST	875	EL LINGOTE	3.500
SGRIZAM	500	*LAST MISION (U.S.GOLD) E	875			CRAY 5	500		
ABU SIMBEL	500	*IMPOSSIBLE MISION E	875			SURVIVOR E	875		
HERBERTS DUMMY RUN	500	*BEST OF 3D E	875			RAMPARTS E	875		
CORTOCIRCUITO	500	*PSYCHO SOLDIER (ATHENA II)	875			RENEGADE E	875		
COBRAR ARC	500	*OPERATION KEY E	875			PSYCHO SOLDIER E	875		
BATMAN	500	*CALIFORNIA GAMES E	875			TANK E	875		
FIRELORD	500	*MEGACORP E	875			MISTERIO DEL NILO E	875		
BREAK THRU	500	*CAPITAN AMERICA E	875			SHADOW SKIMER E	875		
DEEP STRIKE	500	*MAD BALLS E	875			PALITRON E	875		
WINTER GAMES	500	*SARAJEVO TRILOGY E	875			CATCH 23 E	875		
SIGMA 7	500	*THUNDERCATS E	875			TEAM 7 E	875		
XEVIOUS	500	*MARIO BROS E	875			SALOMONS KEY E	875		
THANATOS	500	*PHANTIS E	875			720 GRADOS E	875		
DONKEY KONG	500	*DESPERADO E	875			FREDDY HARDEST E	875		
GREAT ESCAPE	500	*CORRECAMINOS E	875			COMBAT SCHOOL E	875		
ARKANOID	500	*RAMPAGE	875			REGALOS	875		
GAUNTLET	500	*WONDER BOY	875			WORLD GAMES E	875		
RIDDLERS DENN	500	*FIRETRAP	875			PHANTIS E	875		
GOLPE EN LA P. CHINA	500	*QUARTET	875			CAPITAN AMERICA E	875		
TOY BIZARRE	500	*SUPER HANG ON (*)	875			DESPERADO E	875		
HOWARD EL PATO	500	*HIGH FRONTIER (*)	875			GRYZOR E	875		
REGRESO AL FUTURO	500	*KNIGHTMARE	875			STAR DUST E	875		
HACKER	500	*GUADALANAL	875			JACK THE NIPPER II E	875		
ALIENS	500	*GALACTIC GAMES	875			INDIANA JONES E	875		
INFILTRATOR	500	*SUPERSPRINT	875			SUPER CYCLE E	875		
JACKAL	875	*SALAMANDER	875			MAD BALLS E	875		
SALAMANDER	875	*WEREWOLVES OF LONDON	875			PHANTOM CLUB E	875		
WEREWOLVES OF LONDON	875	*ENDURO RACER	875			LEVIATHAN E	875		
KINETIK	875	*BOMB JACK	875			RYGAR E	875		
DRUID	875	*CUERPO HUMANO	875			TRANTOOR E	875		
RED LED	875	*FIFTH QUADRANT	875			BUBLER	875		
EL CID	875	*COMMANDO	875			QUARTET	875		
PEGASUS	875	*4 JUEGOS	875			HIGH FRONTIER	875		
BALLBREAKER	875	*FAIRLIGHT	875			QUARTET	875		
NINJA HAMSTER	875	*SNOOKER (BILLAR)	875			WONDER BOY	875		
OUT OF THIS WORLD	875	*ALCHEMIST	875			ENDURO RACER	875		
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875	*WINTER OLYMPIAD 88	875			BASKET TWO ON TWO	875		
BRIDE OF FRANKSTEIN	875	*STONKERS (ESTRATEGICO)	875			SPINIDZZY	875		
SENTINEL	875	*YOGUI BEAR	875			SUPERSPRINT	875		
TRAP DOOR II	875	*SQUAS	875			GUADALCANAL	875		
CENTURIONS	875	*IMPOSION	875			FIFTH QUADRANT	875		
SEWIZZE	875	*ERIK THE PHANTOM OF THE	875			RAMPAGE	875		
STOP BALL	875	*OPERA	875			FIRETRAP	875		
HYBRID	875	*GHOST & GOBLINS	875			INTERNATIONAL KARATE	875		
FALCON	875	*GUMBOAT	875			KNIGHTMARE	875		
STARFOX	875	*COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875			STAR GRAPH	875		
STREET HASSLE	875	*TRIO (HIT PACK)	875			SUPER HANG ON (*)	875		
SUPER SOCCER E	875	*NOSEFERATU	875			PINBALL WIZARD	875		
BUBLER E	875	*LAST MISION (OPERA)	875			GALACTIC GAMES (*)	875		
*TERRA CRESTA E	875	*REX HARD	975			TENSIONES (POKER)	875		
*EXPRESS RAIDER E	875	*COSA NOSTRA	975			THE WIKINGS (*)	875		
*WIZBALL E	875	*SIR FRED	975			KINETIK	875		
*METROGROSS E	875	*LA ABADIA DEL CRIMEN	975			4 JUEGOS (COP OUT + OTROS 3)	875		
*SLAP FIGHT E	875	*SOLO 128)	975			ANGEL DE CRISTAL (*)	875		
*TAIPAN E	875	*STARBYTE	975			NOSEFERATU	875		
*W.S. BASKETBALL E	875	*NUCLEAR BOWLS	975			IZNOGOUT (*)	1.200		
*GRYZOR E	875	*GOODY	975			ACE	875		
*FAIRLIGHT II E	875	*STIFLIP & CIA	1.200			RENAUT (*)	875		
*COONIES E	875	*4 SUPER 4	1.200			FIGHTER PILOT	875		
*COBRA E	875	*PACK MONSTRUO	1.200			BOMB JACK	875		
*RAMPARTS E	875	*STAR WARS	1.200			YOGUI BEAR	875		
*FREDDY HARDES E	875	*LEADER BOARD	1.200			GHOST & GOBLINS	875		
*NEBULUS E	875	*SILENT SERVICE	1.200			SNOOKER (BILLAR)	875		
*BRAVESTAR E	875	*BARBARIAN	1.200			COMMANDO	875		
*ASTERIX E	875	*ACROJET	1.200			INFODROID	875		
*GAME OVER E	875	*4 LUCASFILM GAMES	1.200			LAST MISION (OPERA)	975		
*XCUTOR E	875	*PI ERRE 2	2.000			COSA NOSTRA	975		
*FERNANDO MARTIN E	875	*SPY VS SPY	1.200			SIR FRED	875		
*NIGHTMARE RALLY E	875	*THE TUBE	1.200			LA ABADIA DEL CRIMEN	975		
						STARBYTE	975		

* EN LOS TITULOS CON ASTERISCO PREFERIBLEMENTE LLAMAR PARA CONFIRMAR DISPONIBILIDAD

TITULOS GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ESTAS

SPECTRUM	COMMODORE
PIPELINE	SUPERSTAR PING PONG
V	DESERT FOX
CAGARA	ALLEY KAT
PENTAL	ASSAULT MACHINE
	MSX
AMSTRAD	HOPPER
FUTURE KNIGHT	SMACK WACKER
FUTBOL	MEANING OF LIFE
TRAILBLAZER	ICE
SYSTEM X	

¡ATENCIÓN! OFERTA 2x1 ERBE

POR CADA 2 CINTAS DE ERBE DE 875

QUE ELIJAS PAGARAS SOLAMENTE

UNA (CINTAS MARCADAS CON UNA E)

OFERTA VALIDA EN LOS PEDIDOS

RECIBIDOS HASTA EL 20 DE MARZO

GAUNTLET II



Pedro José Rodríguez Larrañaga

Siempre es agradable encontrarse con los viejos amigos, y no cabe duda de que tras los incontables combates realizados recorriendo peligrosos túneles y mazmorras, los personajes del ya mítico Gauntlet se convirtieron en entrañables compañeros de aventuras. Más de 100 nuevos laberintos componen este programa, con fabulosos tesoros a recoger e innumerables enemigos que destruir.

Realmente no hay demasiado que contar sobre este programa o, al menos, poco que decir que no sea sobradamente conocido por todos nuestros lectores. Gauntlet pasará a la historia de los videojuegos como creador de una gran escuela, por haber originado

una serie de clones que se han amparado en su éxito, superándole a veces, en algunos aspectos y quedando en la más absoluta mediocridad en otras. Gauntlet es el arquetipo de los juegos de laberintos llenos de peligros y tesoros, de puertas, de llaves, de pócimas y alimentos.

Los personajes

Antes de comenzar la aventura, tendrás que escoger un color, entre rojo, amarillo, azul y verde, y un personaje que represente a dichos colores, sabiendo que es posible la participación simultánea de dos jugadores. Cada personaje tiene diferentes cualidades que deberás valorar y sopesar antes de la elección, pero tampoco creas que Gauntlet II es un juego de estrategia. Todo lo contrario, pues salvando las pequeñas diferencias entre los personajes, la acción y la habilidad serán las únicas protagonistas de la aventura.

Thor, el guerrero, es especialmente diestro en el manejo de la espada y en el combate cuerpo a cuerpo, pero la magia en sus manos se vuelve poco eficaz, pues solamente destruye algunos monstruos y daña a los generadores.

Thyra, la valkyria, es posiblemente el personaje más equilibrado. Muy resistente al ataque, gracias a su poderoso escudo, puede destruir enemigos y generadores utilizando su espada o las pócimas mágicas. Su punto débil radica en su ineficacia en el combate sin armas.

Merlín, el mago, es como habréis ya imaginado el experto en las artes mágicas, y las pócimas en sus manos destruyen todos los monstruos y generadores. Sin embargo, su fuerza en combate es prácticamente nula.

Questov, el elfo, destaca por su rapidez y agilidad, manejando bastante bien las pócimas. Sin embargo, es bastante más torpe en el combate, sea con sus armas o con las manos.

El juego

La pantalla os mostrará en todo momento los indicadores de puntuación y salud, siendo este último el más importante y el que marcará el final de la partida cuando se agote.

NIVEL 1. El guerrero se encuentra ya cerca de la salida hacia el sexto nivel rodeado de tesoros y generadores de monstruos.



NIVEL 10. Nos encontramos en un nivel de salidas múltiples. Hay lanzadores en plena faena, nubes de gas y la temible muerte detrás de un muro.



NIVEL 3. Podemos comprobar que la salida está rodeada de puertas y protegida por antipáticas bolas inmovilizadoras. Recordar que la magia solamente las detiene, no las destruye.



NIVEL 7. Observad a la derecha del guerrero el objeto que permite atravesar paredes, así como los generadores de fantasmas. Las grandes barreras que rodean la pantalla son puertas.



UNA CÁMARA DEL TESORO. Podéis observar la gran cantidad de cofres, además de la salida y una poción. Abajo, el tiempo restante.



La salud disminuye automáticamente con el transcurrir del tiempo, pero mucho más rápidamente cuando se sufre el contacto o disparo de un enemigo. Para recuperar energía basta con tomar los alimentos y bebidas diseminados por el laberinto, teniendo en cuenta que existe comida envenenada que en vez de aumentar las fuerzas las hará disminuir. Los diversos tesoros, en forma de collares, cofres, libros o joyas, incrementan la puntuación. Junto a estos marcadores aparecerá información sobre el número de pócimas y llaves recogidas, que se irán gastando a medida que sean utilizadas. Cuando participen dos jugadores, será conveniente repartir llaves, pócimas o alimentos a los personajes que más los necesiten o sean más diestros en su uso para intentar alargar al máximo su supervivencia.

Los enemigos son numerosos y mortíferos, a menudo mucho más numerosos de lo que sería de desear. Casi todos se caracterizan por salir de unos bloques o generadores que los seguirán produciendo mientras estén intactos, por lo que generalmente destruir el generador será objetivo prioritario. Monstruos y generadores pueden ser destruidos me-

diantes disparos o bien al contacto, según la habilidad del personaje seleccionado, necesitando a veces varios disparos o golpes hasta resultar totalmente destruidos. Los fantasmas no disparan, pero desaparecen al chocar contra nosotros, restando bastante energía, por lo que habrá que eliminarlos siempre mediante disparos. El resto de los enemigos resultarán generalmente menos dañinos en el combate cuerpo a cuerpo que en la lucha a distancia: los soldados atacan con sus mazas, los demonios arrojan bolas de fuego y muerden, los lanzadores arrojan piedras y los brujos aparecen y desaparecen en el momento más inoportuno.

La muerte, vestida de negro como era de esperar, solamente es sensible a la magia, por lo que si no disponemos de ninguna pócima cuando nos ataque, nos quitará un montón de energía antes de desaparecer. En esta segunda parte se han incluido nue-

vos personajillos que harán tu visita a las mazmorras aún más entretenida. Conocerás a unas simpáticas bolas que inmovilizan al contacto, dejándote presa fácil del resto de monstruos a la vez que la magia no las destruye, sino que las atonta. El mismo efecto inmovilizador tendrán los bloques de gas con forma de remolino, mientras que los ríos de ácido te restarán una buena cantidad de energía.

En tu recorrido por las mazmorras en busca de la salida hacia otro nivel (que no tiene por qué ser el siguiente), encontrarás, además de objetos ya indicados como llaves, pociones o comida, objetos que te permitirán atravesar las paredes, botellas marcadas con una calavera que te harán caminar medio borracho, paredes móviles que a veces son el único camino posible hacia la salida, puertas más o menos grandes que sólo podrán ser abiertas con una llave, paredes que caen al ser tocadas o golpeadas con flechas, bloques en forma de escudo con una cruz que permiten al jugador trasladarse de uno

a otro... Incluso, a veces, las salidas se muestran especialmente juguetonas y se desvanecen para aparecer en otro sitio. Determinadas pociones, cuando te lo indiquen diversos mensajes en pantalla, ofrecerán poderes especiales aumentando la capacidad de disparo, resistencia al ataque o destreza con la magia. Y, a veces, cuando un mensaje lo indique, tus propios disparos resultarán nocivos para tus compañeros.

Algunos niveles contienen cámaras del tesoro (treasure room) en las que, ante la ausencia total de enemigos, podrás dedicarte a recoger cofres sin mayor problema que encontrar la salida antes de que el cronómetro llegue a cero, pues en caso contrario todos los tesoros recogidos no llegarán a bonificar. Y recuerda el truco que muchos ya conoceréis para permanecer horas enteras jugando: selecciona dos jugadores con diferentes controles, pulsa el botón de fuego de uno de ellos y comienza a jugar con normalidad, y cuando tu personaje esté a punto de morir, pulsa fuego para el segundo jugador, espera a que el primero muera y podrás continuar la partida con el segundo personaje, recogiendo además las llaves y pócimas que poseyera el anterior.

Alternando esta acción a lo largo de la partida podrás pasarte horas enteras jugando sin necesidad de pokes.

Los cargadores

Los cargadores para Spectrum y Amstrad ofrecen los tres pokes que todos estaréis esperando: salud infinita, llaves infinitas y pociones infinitas. Con ellos solamente tendréis que preocuparos por recoger la primera llave y la primera pócima, momento en el cual nunca desaparece-

rán, aunque sean utilizadas. Resulta especialmente divertido, una vez recogida la primera poción, pulsar continuamente la tecla de magia para masacrar en grandes cantidades enemigos y generadores de forma mucho más rápida que disparando. En cualquier caso, no recojas demasiadas llaves o pócimas, pues existe un límite para ellas y a veces te quedarás bloqueado cuando uno de estos objetos interfiera el camino y tu personaje no pueda recogerlo por estar sobrecargado.



NIVEL 16. Estos escudos con una cruz en su interior nos permiten transportarnos entre ellos y evitar dar grandes rodeos.



NIVEL 2. Los ríos de ácido solamente son peligrosos cuando se ponen de color claro. Tener cuidado con ellos.

SPECTRUM

LISTADO 1

```

10 REM Cargador Gauntlet II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
L5 : LOAD ""CODE 23436,59: POKE
23658,8: CLS
40 INPUT "Salud infinita? "; L
INE a$: IF a$(1) <> "S" THEN POKE
23479,0
50 INPUT "Llaves infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1) <> "S" THEN POK
E 23482,0: POKE 23485,0
60 INPUT "Pociones infinitas?
"; LINE a$: IF a$(1) <> "S" THEN POK
E 23488,0: POKE 23491,0
70 PRINT "RND"; "Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR : RANDOMIZE U
SR 23436
80 CLEAR : SAVE "GAUNT.BAS" LI
NE 10: SAVE "GAUNT.BIN"CODE 2343
6,59: VERIFY "": VERIFY ""CODE

```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	31005CDD210000CD5605	691
2	C05605CD5605DD2181BE	1165
3	11AC013EFF37CD560521	891
4	B25B22ABBF3B9BEAF67	1513
5	6F2290E73212F62213F6	1133
6	3268EE226CEEC300C000	1162

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 59

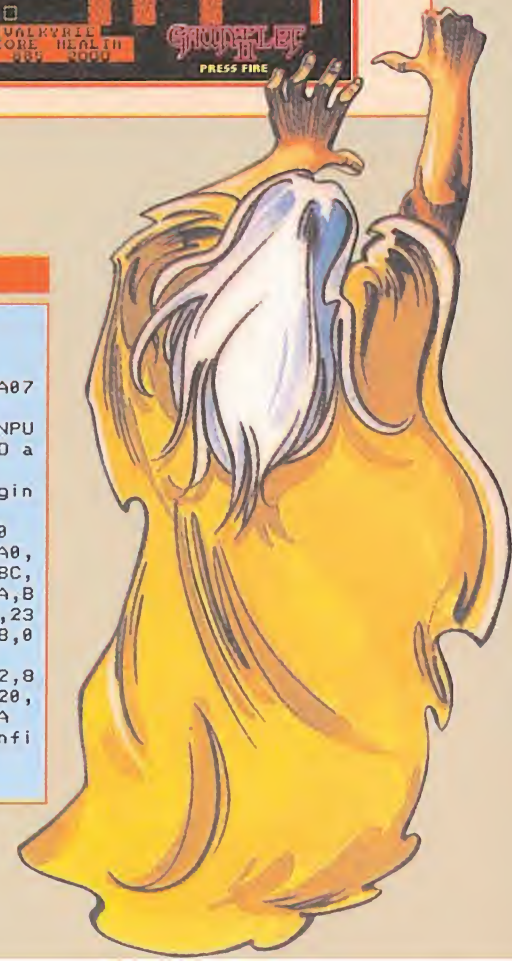
Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

AMSTRAD

```

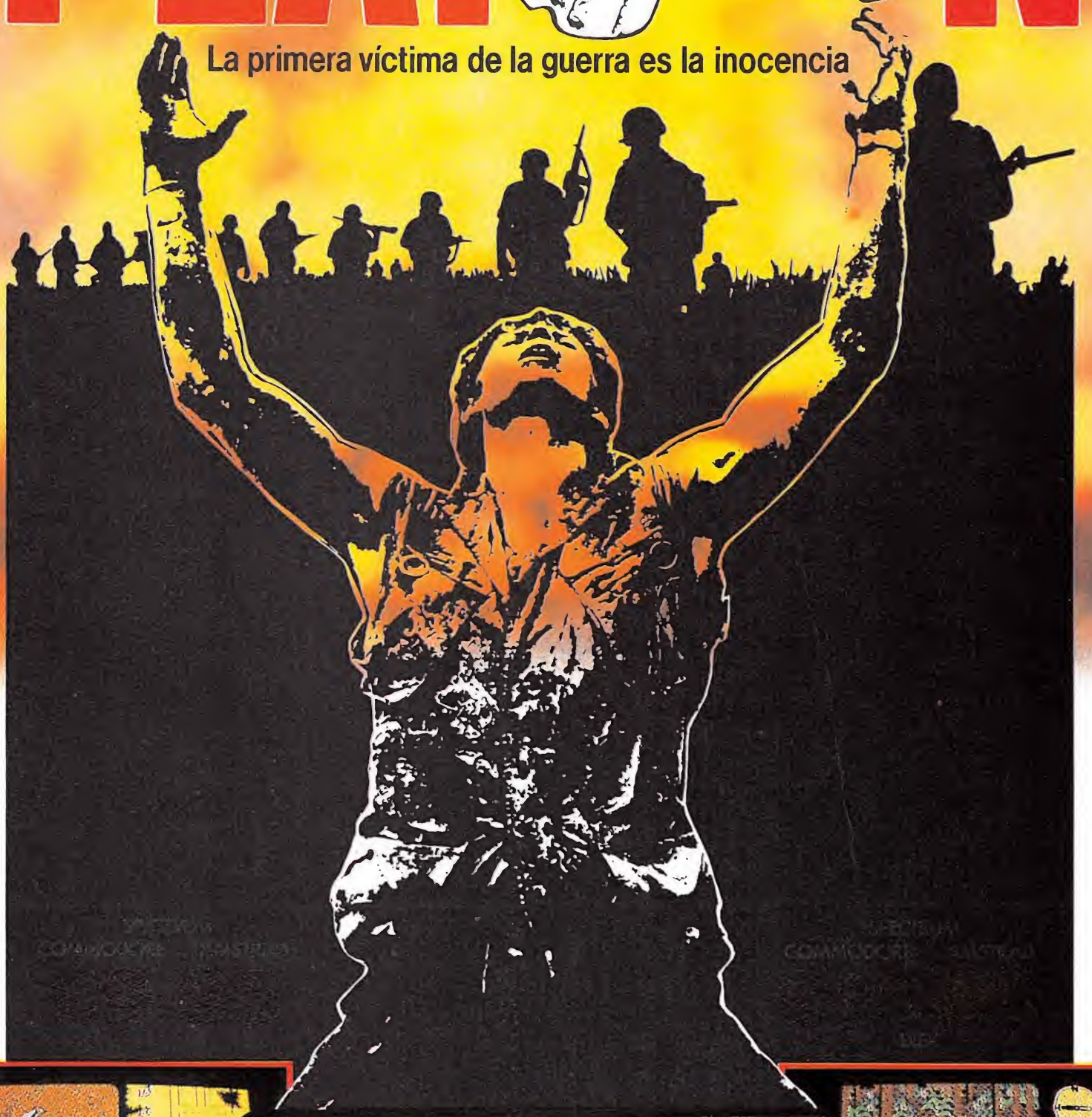
10 REM Cargador del Gauntlet II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 DEFINIT a-z:MODE 1:FOR n=&A000 TO &A07
4:READ a$:POKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 FOR n=1 TO 3:READ a$,a:PRINT a$;INPU
T a$:IF UPPER$(a$) <> "S" THEN FOR z=a TO a
+5:POKE a,0:NEXT
50 NEXT:PRINT:PRINT"Inserta cinta origin
al...":ON ERROR GOTO 60:TAPE
60 FOR n=1 TO 1000:NEXT:CLS:CALL &A000
70 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,11,0,40,21,65,A0,
6,10,CD,77,BC,21,70,1,CD,83,BC,CD,7A,BC,
E,C0,21,98,1,11,5F,2,7E,A9,77,23,1B,7A,B
3,20,F7,E,6B,21,B7,1,11,40,2,7E,A9,77,23
,1B,7A, B3,20,F7,21,4D,A0,11,80,1,1,18,0
,ED,53,3D,3,ED,B0,C3,B7,1,AF,67,6F
80 DATA 32,3B,23,32, 41,23,32,8A,2D,22,B
B,2D,32,3D,3E,22,3E,3E,C3,A0,0,2A,2A,20,
47,41,55,4E,54,4C,45,54,20,32,20,2A,2A
90 DATA Salud infinita,&A050,Llaves infi
nitas,&A056,Pociones infinitas,&A05C

```



PLATOON

La primera víctima de la guerra es la inocencia



ocean



MORALE *****
HITS *
RHHH
SCOR DDDDD



MORALE *****
RHHH
TIME 03:13
SCORE DDDDD
HITS

© 1986 Hemdale Film Corporation.
All Rights Reserved.

ERBE
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA ®
ERBE SOFTWARE
C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04.

TAMBIEN DISPONIBLE
EN VIDEO. DISTRIBUIDO
POR



MASTERS DEL UNIVERSO

Masters del Universo representa el eterno conflicto entre el bien y el mal, la libertad y la tiranía, la guerra y la paz, a lo largo de una lucha que es antigua como el hombre, pero a la vez eterna y circular. El poder que de ella se desprende transforma siempre a los que en un principio creían estar luchando por destruirlo.

recuperarla, sino también en recoger los acordes perdidos que el joven estudiante ha liberado al manipular la llave mágica.

Ocho son los acordes necesarios, cuatro de los cuales se encuentran dispersos por la ciudad, mientras que los restantes están en poder de Skeletor o sus secuaces.

He-man tendrá que darse mucha prisa en su tarea, pues el malvado Skeletor ha secuestrado a dos de sus amigos y los utiliza como rehenes. Por suerte, nuestro héroe cuenta con la colaboración de otros dos compañeros que le ofrecerán informaciones de utilidad.

El juego

He-man cuenta con cuatro vidas para cumplir su misión, como se puede observar en la parte inferior de la pantalla, junto a la puntuación, el reloj y el número de acordes recogidos.

En la parte superior izquierda, junto a la brújula que nos señala en todo momento el norte, hay dos espadas, de las cuales la situada a la izquierda marca la energía disponible de He-man hasta perder una vida, mientras que la de la derecha indica la energía de los lugartenientes de Skeletor cuando nuestro amigo luche contra ellos en el almacén.

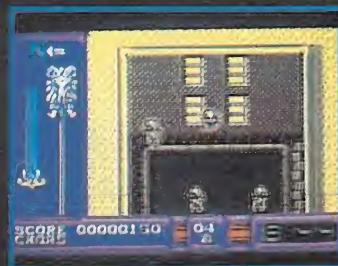
Tras la lucha entre He-man y el malvado Skeletor en el castillo de Greyskulle, la llave cósmica que abre la puerta inmaterial que separa Eternia del mundo de los mortales, cae en la Tierra, concretamente en la Norteamérica del siglo XX.

Un joven universitario encuentra la llave, por casualidad, sin imaginar los mágicos poderes que posee, y confundiéndola con una flauta, la utiliza para interpretar música sin saber que de esa manera atrae al diabólico Skeletor.

Éste decide recuperarla por todos los medios, pues no en vano la posesión de dicha llave supone el poder absoluto sobre Eternia y ser aclamado como master del universo.

He-man, huyendo de las huestes de Skeletor, se materializa en nuestro tiempo para conseguir la llave cósmica antes de que caiga en otras manos. Pero su tarea no consiste únicamente en

Pedro José Rodríguez Larrañaga





El tiempo, como ya viene siendo habitual en muchos programas, juega un papel primordial en Masters del Universo. Disponemos solamente de nueve minutos (aunque, por suerte, no de tiempo real) para cumplir nuestra misión, con la dificultad adicional de que determinados sucesos ocurren a horas claramente especificadas y que las acciones deben ser realizadas en intervalos de tiempo fijos. El juego se convertirá en algunos momentos en una carrera contra-reloj para llegar a los lugares clave del programa antes del tiempo señalado.

El aspecto más sorprendente del programa y, sin duda, al que más cuesta acostumbrarse en un principio es el peculiar sistema de orientación y movimiento del personaje. He-man, en principio, sólo puede desplazarse hacia la parte superior o inferior de la pantalla, de modo que al salir de la pantalla por la izquierda o la derecha lo que varía no es la situación del personaje sino la posición del norte y su representación en la brújula. Es decir, He-man siempre camina hacia arriba o hacia abajo, pero la parte superior de la pantalla no siempre es el norte. En los primeros momentos de desconcierto la brújula será de gran ayuda mientras el jugador se acostumbra al extraño sistema de orientación.

Como es de esperar, las calles de la ciudad están materialmente ocupadas por los esbirros de Skeletor, a los que nuestro héroe intentará evitar o eliminar. A medida que el juego avanza aparecerán nuevos peli-

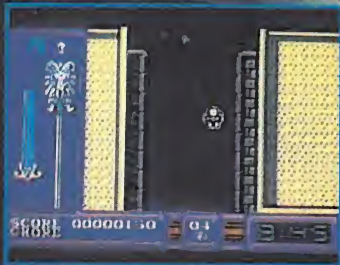
grgs representados por unos discos voladores.

La aventura

Observa el mapa que encontrarás en estas mismas páginas, donde aparecen perfectamente señalizados los lugares de interés: la localización de los cuatro acordes perdidos (siempre fija), el almacén (spray-yard), la tienda de suministros electrónicos de Charlie (store) y los tejados (rooftops), así como el punto de partida de He-man. El resto de las calles de la ciudad, cementerio incluido, no contienen ningún elemento importante.

Nada más comenzar el juego ve caminando hacia el almacén, pues exactamente cuando el reloj señala 8:40 uno de tus amigos te informará que ha captado señales procedentes de un almacén y te espera allí. En tu camino puedes recoger dos de los acordes más cercanos a tu recorrido. Una vez en el almacén entrarás en él y tendrás que resultar vencedor de un combate cuerpo a cuerpo con dos de los lugartenientes de Skeletor, momento en el cual te será entregado el acorde que poseían. Solamente podrás entrar en el almacén entre las 8:40 y las 6:30, pues en otros intervalos permanecerá cerrado. Si llegas fuera de este rango, ya no podrás terminar el juego.

Una vez realizada esta primera misión, el reloj descenderá súbitamente a las 6:30 y otro compañero de He-man, el de rostro de búho, te informará que la llave cósmica ha sido localizada en la tienda de suministros llamada Charlie's.

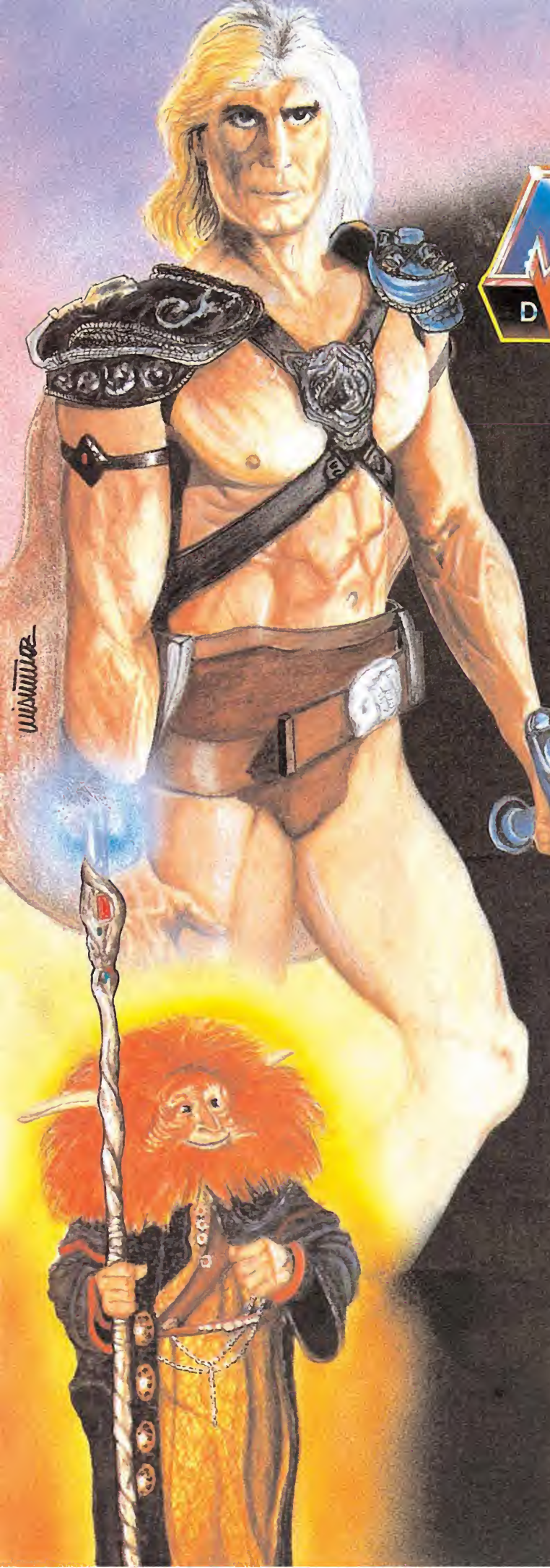


Dirígete a la tienda y entra en ella, momento en el cual comenzará una curiosa sesión de tiro al blanco contra los fantasmas que surgen de las ventanas o corren por el suelo. Tras obtener 70 disparos certeros, conseguirás un nuevo acorde. Al igual que ocurría en la misión anterior, existe un intervalo de tiempo para poder entrar en la tienda, que en este caso es de 6:30 hasta 4:30.

Tras conseguir este último acorde, el reloj descende hasta 4:30, y una nueva comunicación te informa de que el malvado Lyn, brazo derecho de Skeletor, ha sido rodeado en la zona de los tejados y que necesitan tu ayuda para capturarlo. Recoge los otros dos acordes y dirígete a los tejados, donde encontrarás un disco volador que te permitirá combatir en condiciones con una nueva oleada de enemigos. Después de un buen rato destruyendo ingenios voladores obtendrás el séptimo acorde y aterrizarás para encontrarte cara a cara con el malvado Skeletor.

Skeletor te exige que te



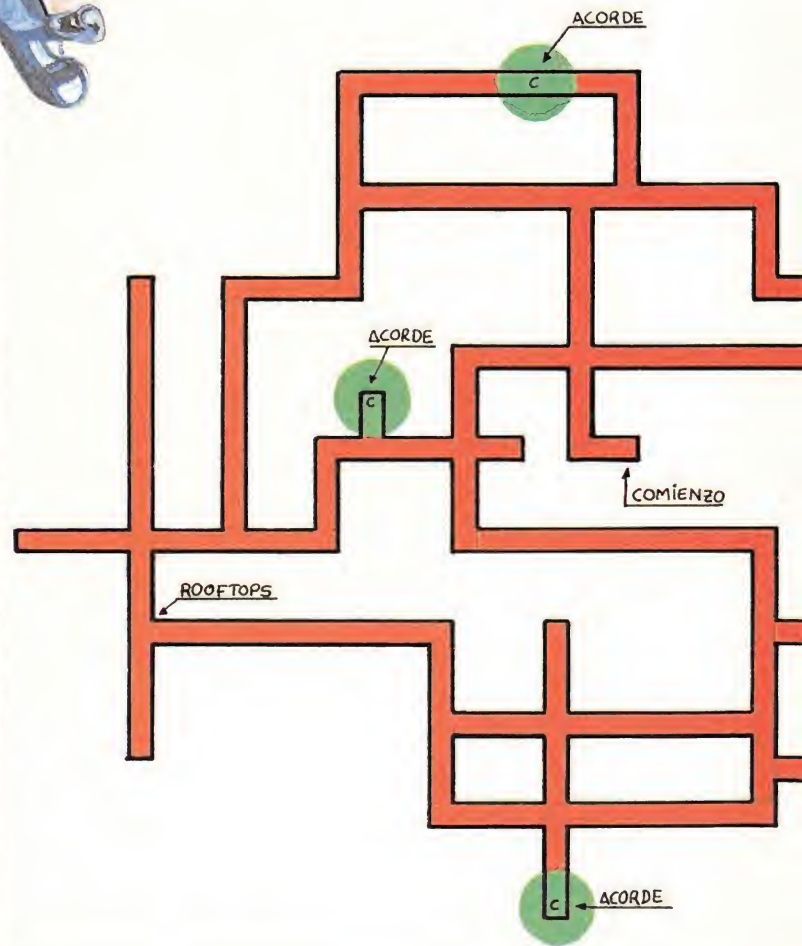


MASTERS

DEL UNIVERSO

entregues a él con la amenaza de matar a tus amigos si no lo haces, aunque uno de tus amigos insista en que no te sacrifiques por ellos. Se te ofrecen dos opciones, entregarte o luchar. Si escoges la lucha pulsando 2, un mensaje te indicará que has cometido una gran estupidez, pues Skeletor elimina a tus amigos y te quita la llave cósmica, por lo que la opción correcta es la número 1, momento en el que te será entregado el octavo y último acorde.

Tras pulsar la opción de rendición, un mensaje te indica que tus amigos son liberados a la vez que los esbirros de Skeletor te cargan de cadenas y te trasladan al castillo de Greyskulle. Pero, solamente si has conseguido los ocho acordes, tus amigos consiguen abrir una puerta en el tiempo y seguirte en tu regreso a Eternia. En la confusión producida por su llegada, He-man consigue escapar y se enfrenta con Skeletor en un último y mortal combate. Frente a frente los dos gran-





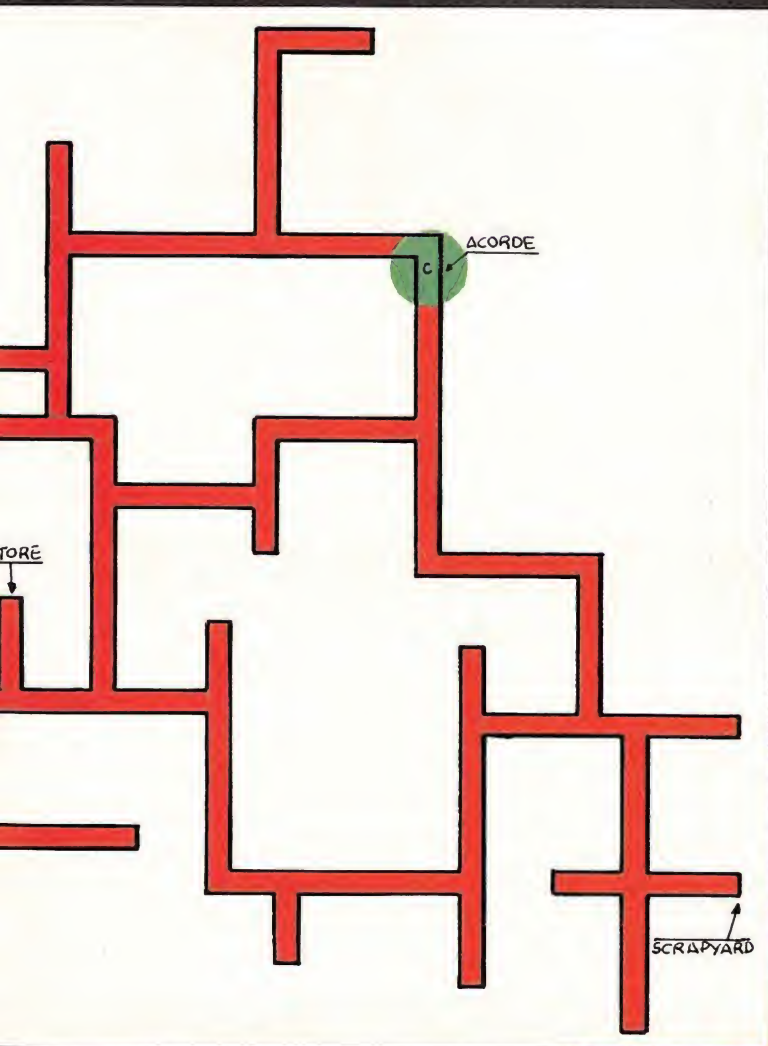
des poderes luchan cuerpo a cuerpo. Evitando las llamaradas de fuego y los golpes de tu rival, debes arrojarle al abismo.

Hoy es un gran día para Eternia. El diabólico Skeletor ha sido destruido y He-man es declarado MASTER DEL UNIVERSO.

Los cargadores de Spectrum y Amstrad

Los cargadores que os ofrecemos para Spectrum y Amstrad proporcionan va-

rios pokes de gran utilidad: vidas infinitas, energía infinita, número de vidas, tiempo lento, tiempo continuo, cualquier número de acordes y número de aciertos necesarios en Charlie's. No hemos incluido un poke de tiempo infinito, pues como habéis podido observar es necesario que el reloj descienda hasta 8:40 para poder cumplir la primera misión, por lo que con el poke de tiempo lento la misión será notablemente más sencilla (podéis retardar aún más el reloj pokeando un número mayor de 60, con un máximo de 255). Con la opción de tiempo continuo, si el reloj llega a cero volverá a correr a partir de nueve minutos. El resto de pokes os permiten llegar al combate final con cualquier número de acordes o terminar la sesión de tiro al blanco con menos disparos de los 70 inicialmente necesarios.



SPECTRUM

LISTADO 1

```

10 REM Masters del Universo
20 REM Pedro José Rodríguez-87
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : LOAD ""CODE 65000: POKE 236
58,8: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1) <> "S" THEN POKE
65019,0: INPUT "Numero de vidas
? "; a: POKE 65024,a
50 INPUT "Inmunidad? "; LINE a
$: IF a$(1) <> "S" THEN POKE 65022
,0
60 INPUT "Tiempo continuo? ";
LINE a$: IF a$(1) <> "S" THEN POKE
65032,0: POKE 65036,0
70 INPUT "Tiempo lento? "; LIN
E a$: IF a$(1) <> "S" THEN POKE 65
041,0
80 INPUT "Cualquier numero de
acordes? "; LINE a$: IF a$(1) <>
"5" THEN POKE 65047,0
90 INPUT "Numero de aciertos n

```

```

ecesarrios enCharlie's? "; a: POKE
65049,a
100 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR : LOAD ""CODE
16384: RANDOMIZE USR 800
110 CLEAR : SAVE "MASTERS88as" L
INE 10: SAVE "MASTERSbin"CODE 65
000,56: VERIFY "" : VERIFY ""CODE

```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	310000DD21004011FFAD	812
2	3EFF37CD5505AF32BD84	1246
3	32CECB3E04323AA13E09	862
4	32ADCCAF32A6CC3E3C32	1194
5	7ACC21AF0022CCA13E46	1065
6	32CAR8C300A1CB AFCBF7	1604

DUMP: 40.000

N.º BYTES: 70

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.





MASTERS DEL UNIVERSO

COMMODORE

```

10 REM*CARGADOR MASTER OF THE UNIVERSE*
20 REM* POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *
30 READ A:IFA=-1THEN50
40 POKE 272+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 30
50 IFC<>4096THEN PRINT "ERROR EN DATAS!":END
60 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147):CHR$(159)
70 INPUT "VIDAS INFINITAS";A$:IFA#<>"N"THEN 100
80 POKE 308,44
90 INPUT "NUMERO DE VIDAS";A:POKE 294,A
100 INPUT "ENERGIA INFINITA";B$:IFB$="N"THENPOKE 290,44
110 INPUT "CHORDS AL COMENZAR";N:POKE 299,N
120 INPUT "TIEMPO SIN TRANSCURRIR";C$:IFC$="N"THEN POKE 305,44
130 PRINT"INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA SPC"
140 WAIT 197,60
150 POKE 816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
160 DATA 32,165,244,169,32,141,222,2,169,1,141,223,2,76
170 DATA 167,2,169,96,141,108,24,169,5,141,29,9,169,0
180 DATA 141,42,9,169,173,141,156,30,141,122,24,76,16,8,-1
  
```

NUMERO DE VIDAS:
 POKE \$0910,N
 NUMERO DE CHORDS:
 POKE \$092A,N
 TIEMPO SIN TRANSCURRIR:
 POKE \$1E9C,\$AD
 ENERGIA INFINITA:
 POKE \$187C,\$60
 VIDAS INFINITAS:
 POKE \$187A,\$AD

	Spectrum	Amstrad
Vidas infinitas:	POKE 42173,0	POKE &65A9,0
Número de vidas:	POKE 41274,n	POKE &6246,n
Inmunidad:	POKE 51406,0	POKE &8804,0
Tiempo continuo:	POKE 52397,9	POKE &8AE7,9
	POKE 52390,0	POKE &8AE0,0
Tiempo lento:	POKE 52346,60	POKE &8AB4,60
Cualquier número de acordes:	POKE 41420,175	POKE &62D8,175
	POKE 41421,0	POKE &62D9,0
Número de aciertos necesarios en Charlie's:	POKE 43210,n	POKE &69BD,n

AMSTRAD

```

1 REM Masters del Universo
2 REM Pedro Jose Rodriguez-87
3 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A049:READ a$:PO
KE n,VAL("&"+a$):NEXT
4 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$(
a$)<>"S"THEN POKE &A023,0:POKE &A024,0:P
OKE &A025,0:INPUT"Numero de vidas? ",a$:
IF a$<>"*"THEN POKE &A02A,VAL(a$)
5 INPUT"Immunidad? ",a$:IF UPPER$(a$)<>"
S"THEN POKE &A026,0:POKE &A027,0:POKE &A
028,0
6 INPUT"Tiempo continuo? ",a$:IF UPPER$(
a$)<>"S"THEN FOR n=&A034 TO &A03C:POKE n
,0:NEXT
7 INPUT"Tiempo lento? ",a$:IF UPPER$(a$)
<>"S"THEN POKE &A03E,10
  
```

```

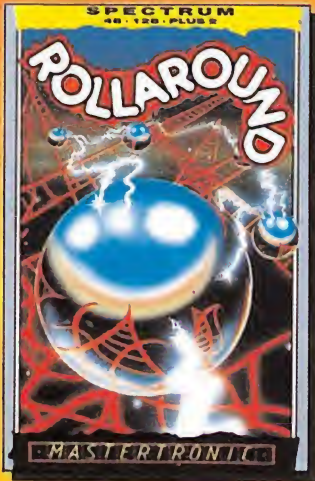
8 INPUT"Cualquier numero de acordes? ",a
$:IF UPPER$(a$)<>"S"THEN POKE &A031,0:PO
KE &A032,0:POKE &A033,0
9 INPUT"Acieros necesarios en Charlie's
? ",a$:IF a$<>"*"THEN POKE &A043,VAL(a$)
10 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":ON ERROR GOTO 11::TAPE
11 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &3FFF:CLS
:LOAD"!",&4000:CALL &A000
12 DATA 21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,21,22
,A0,1,28,0,11,0,3,3E,C3,32,8E,1,ED,53,8F
,1,ED,B0,C3,0,1,AF,32,A9,65,32,4,88,3E,4
,32,46,62,21,AF,0,22,08,62,3E,9,32,E7,8A
,AF,32, E0,8A,3E,3C,32,B4,8A,3E,46,32,BD
,69,C3,0,62
  
```

¡NO MIRES MAS!

Aqui están las Novedades.

C-64
SPECTRUM 48/128 K
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

C-64
SPECTRUM
AMSTRAD



ROLLAROUND

Conduce velozmente tu bola, a través de los distintos pasillos, buscando las cruces coloreadas antes de que se te acabe el tiempo. Cuidado con los Alienígenas.

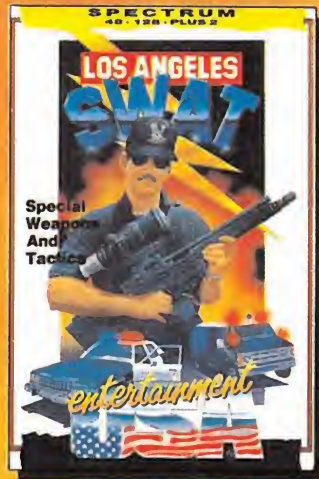


KIKSTART 2

Conduce tu moto por 24 pistas diabólicas. Esquiva los obstáculos, pero ten en cuenta que el tiempo corre, y si te caes perderás. Además, puedes diseñar tu mismo el circuito.

C-64
SPECTRUM
AMSTRAD

C-64



LOS ANGELES SWAT

Misión especial. Un grupo de terroristas se ha apoderado del barrio oeste de Los Angeles. Dirígete allí y rescata vivos a todos los rehenes que puedas. ¡Adelante!... y, ¡a ellos!



JUDGE DREDD

En una ciudad donde reina el crimen y la violencia, estás solo para mantener el orden. El destino de Mega-City está en tus manos. Tu misión es investigar los crímenes y apresar a los culpables.

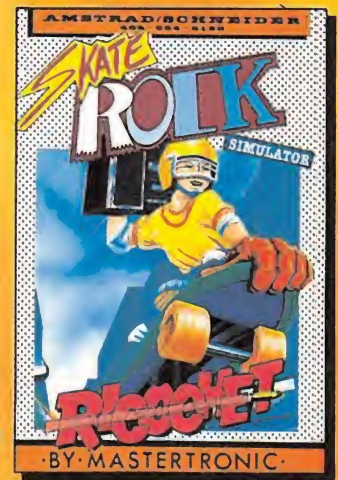
C-64
SPECTRUM
AMSTRAD



AGENTE X II

En tu segundo encuentro con el profesor Loco, tendrás que luchar contra sus robots instalados en la Luna. Utiliza tus armas secretas y ¡Buena Suerte!!

C-64
SPECTRUM 48/128 K
AMSTRAD



SKATE ROCK

Demuestra tus habilidades con el monopatín en 10 fases de dificultad. Gánate la fama y pasa a ser uno de los patinadores de élite. Skate Rock tiene todos los movimientos deseados.

DRO SOFT
Francisco Remiro, 5-7
28028 Madrid
Telf. (91) 246 38 02

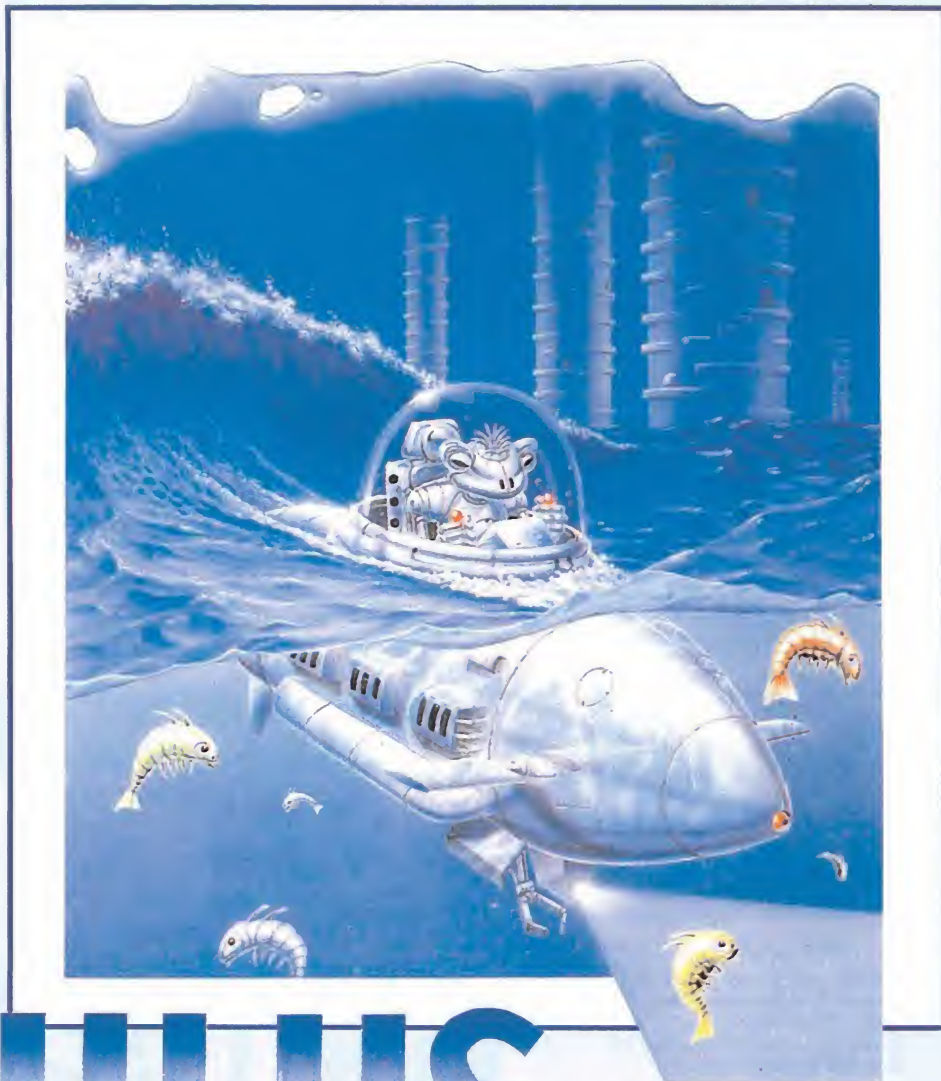
499pts.



«Si un solo individuo tiene en algún momento orden de hacer algo, debe realizarlo.» Éste es el lema de la empresa «Destructo Inc.». Por eso, a Pogo no le cogió por sorpresa la misión que se le había encomendado. Es más, si triunfaba, podría hacerse con un puesto de importancia en la organización y dejar los trabajos pesados para otros.

El trabajo que se le ha asignado consiste simplemente en destruir ocho torres del planeta Nebulus. Podría ser un trabajo fácil y monótono, si no fuera porque dichas torres están habitadas y, por supuesto, los moradores se oponen a la decisión de la empresa.

Para destruir las torres es necesario llegar a su parte superior, donde se activará el mecanismo de destrucción. Como Pogo, en lugar de un helicóptero (que hubiera facilitado mucho las cosas), ha recibido un submarino, tiene



NEBULLUS

Fernando Herrera González

una tarea que realizar: escalarlas.

Esto no va a ser fácil, puesto que, a los moradores de las mismas, hay que añadir un elevado número de trampas de todo tipo, con una tendencia incomprensible a conseguir que nos demos un chapuzón en el mar y perdamos una vida.

Por si fuera poco, tenemos un tiempo límite. Si no alcanzamos la cúspide de la torre antes de ese tiempo la torre estallará con nosotros dentro.



Los obstáculos y los enemigos

A continuación os presentamos una lista de las maravillosas «cositas» que encontraremos durante nuestras escaladas:

— **Piezas falsas:** desaparecen al pisar sobre ellas. Tienden a estar en los lugares menos esperados. Caer en una trampa de este tipo puede conducirnos a un nivel muy inferior, si no es al propio mar.

— **Piezas deslizantes:** si se permanece quieto sobre ellas, aparece un flujo de sentido contrario al lugar donde queremos ir.

— **Ascensores:** aunque normalmente son de ayuda, hay algunos casos particulares en que, tras contemplar ilusionados la gran ascensión de nuestro personaje, aparece una piedra que da con nuestros huesos en el suelo.

— **Puertas:** también serán de ayuda habitualmente, pero hay algunas que al

ser atravesadas nos conducen al vacío.

— **Piedrecitas incordiantes:** son de pequeño tamaño y se colocan sobre ascensores o en mitad del camino, evitando que prosigamos nuestro ascenso. Sin embargo, desaparecen tras recibir un disparo.

Entre los enemigos que pululan por las torres encontraremos éstos:

— **Bolas:** se dedican a botar por el nivel en que están. Se caen si encuentran un hueco y pueden ser destruidas por nuestros disparos.

— **Burbujas:** ruedan por el piso correspondiente. Si encuentran un hueco dan la vuelta en lugar de caerse. No pasan por encima de ascensores ni por otras piedras a más altura.

— **Hélices:** son los bichos más desagradables. Aparecen en determinadas alturas de las torres, unas veces porque son necesarias y otras por el simple afán de molestar al sufrido jugador. Salen cada vez por un lado y al nivel en que



esté el jugador en ese momento. Para esquivarlas se recomienda subir o bajar en un ascensor (si se puede) como método más seguro.

— **Calaveras, ojos y robots:** en cada torre aparece una especie de las anteriores, que se comportan de igual manera. Se mueven en recorridos fijos, bien botando sobre las piedras, bien dando vueltas alrededor de la torre. Son indestructibles y, si están solos, fáciles de pasar, pero suelen aparecer en combinaciones infernales de gran dificultad.

Cualquiera de los bichos anteriores te enviará varios niveles hacia abajo, no te matará. El que menos te hace bajar es la hélice. Eso sí, si como consecuencia del contacto caes al mar, perderás una vida.

La misión

Y ésta es la crónica verídica de lo que hizo Pogo para destruir las torres:

1) **Realm of the eyes** («El reino de los ojos»). Vamos hacia la derecha y nos metemos por la puerta. Pasamos el ojo y nos montamos en el ascensor, lugar en que esperamos a que aparezca la hélice. En este momento subimos y nos metemos por la puerta. Cerca veremos otro ascensor, por el que subimos. En el nuevo nivel encontraremos otro del que haremos uso también. Ahora vamos hacia la izquierda y destruimos las piedrecitas y la bola. A continuación hay un tramo de escaleras resbaladizas que comenzaremos a subir cuando el ojo comience a hacer lo propio. Llegamos a otra puerta por la que nos introducimos. En el nuevo sitio hay una bola que rápidamente es destruida y nos libera el camino hacia otro ascensor, que nos conducirá bastante alto. Hacia la izquierda hay un desnivel, al que nos lanzamos. Esperamos por aquí a que aparezca la bola y la destruimos. Pasamos el ojo y prestamos atención a la burbuja que hay más arriba. Justo en el momento en que ésta alcance el extremo izquierdo de su trayectoria, nos subimos sobre el ascensor (que está situado bajo tres piezas falsas) y subimos. Una vez arriba, saltamos hacia la derecha (la primera pieza al lado del ascensor es falsa). Nos metemos por la puer-

ta más cercana y nos movemos hacia la izquierda, hasta llegar al ascensor. Esperamos a que el ojo se vaya y subimos en él. Aquí veremos una puerta por la cual nos introducimos (ojo con las hélices). Hacia la derecha de esta puerta está el final de la torre. Entramos aquí y activamos la secuencia de destrucción.

2) **Realm of the robots** («Reino de los robots»). Vamos hacia la izquierda saltando los dos agujeros. Subimos el ascensor y saltamos hacia el otro cuando el robot no sea peligroso. Una vez aquí, esperamos a que salga una hélice, momento que aprovechamos para subir. Por la puerta aparecemos al lado de unas escaleras, que subimos sin parar (son resbaladizas). Al final de las mismas encontramos un ascensor en el que subimos, cuidando de que el ojo circundante esté lejos. Esperamos la aparición de una hélice y nos metemos por la puerta. Vamos hacia la izquierda y saltamos sobre el ascensor cuando el robot esté bajando. Ascendemos por el aparato y llegamos a un tramo de piezas resbaladizas. Vigilando al robot dejamos el ascensor y vamos hacia la izquierda hasta llegar a otro. Subimos por éste y nos metemos por la puerta cercana, teniendo cuidado con el robot. Subimos al ascensor una vez aquél haya pasado. El nuevo nivel es lo más difícil de esta torre.

Esperamos a que el primero de los robots circulares vaya hacia la derecha y subimos hasta el primer tramo liso de dos bloques. Una vez aquí esperamos que pase el otro robot y, sin pérdida de tiempo, subimos hasta lo más alto. Aquí hay una pieza que desaparece y que deja libre el camino hacia el ascensor. Nos dejamos caer en el momento en que se vaya el robot y subimos rápidamente a la puerta final.

3) **Trap of tricks** («La trampa de los trucos»). Vamos hacia la izquierda y matamos la bola. Nos metemos por la puerta y subimos en el ascensor, quedándonos a su derecha hasta que aparezca una hélice. Ésta, al tocarnos, nos impulsará al nivel inferior, donde hay una bola que recibirá nuestras atenciones de inmediato. Hacia la derecha desaparece una piedra que deja libre el camino para el ascensor. Usamos éste y nos metemos por la puerta. A su salida caeremos sobre una plataforma con un ascensor, por el que subimos. Cuidando de no ser tocado por las calaveras nos desplazamos hacia la izquierda, hasta llegar a un ascensor, que también utilizaremos. Una vez arriba vamos hacia la izquierda y nos quedamos en el segundo peldaño de la escalera, donde esperamos a que pase la calavera circular. Tras esto continuamos subiendo hasta alcanzar dos piedras incordiantes, a las

que dispararemos sin compasión, para dejarnos caer a continuación y subir por el ascensor. Éste nos deja al lado de una puerta, por la que nos meteremos una vez que la calavera circular esté en uno de los lados de la torre. Rápidamente nos dirigiremos a otra puerta situada a la izquierda, por la que también nos introducimos. Aparecemos al lado de un ascensor que nos conduce a la puerta final. Vigila en esta última fase las hélices.

4) **Slippery slide** («Rampa deslizante»). Vamos hacia la derecha y saltamos los dos robots, hasta llegar a un ascensor, sobre el que esperamos la aparición de una hélice. Subimos entonces y, antes de bajar del ascensor, destruimos una piedrecita que hay a la derecha. Nos movemos sobre el tramo deslizante y destruimos, con más dificultad, otras dos piedrecitas. Continuamos caminando hasta llegar a un ascensor, por el que subimos. Nos metemos por la puerta y saltamos hacia la izquierda (la primera pieza desaparece). Nos metemos por la otra puerta y aparecemos cerca de un ascensor que usamos también. Cerca hay una puerta y, en su otro extremo, un tramo escalonado en cuyo extremo hay otro pasadizo. Bajamos este tramo cuidando de no ser tocado por los robots

SPECTRUM

```

10 REM CARGADOR NEBULUS
20 REM POR
30 REM JESUS P. SICILIA
40 REM CORDOBA 87
50 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK VAL "7": CLEAR VAL "25000"
60 LET A=VAL "10": LET B=VAL "
11": LET C=VAL "12": LET D=VAL "
13": LET E=VAL "14": LET F=VAL "
15": LET SUM=NOT PI: LET DIR=VAL
"23300": POKE VAL "23658",VAL "
8"
70 FOR L=SGN PI TO VAL "4": RE
AD S$: READ CH: FOR N=SGN PI TO
VAL "19" STEP VAL "2": LET S=VAL
"16"+VAL (S$(N))+VAL (S$(N+SGN
PI)): LET SUM=SUM+S: POKE DIR,S:
LET DIR=DIR+SGN PI: NEXT N
80 IF SUM<>CH THEN PRINT FLASH
1,AT 10,7:"ERROR EN LINEA ",L:1
000: FLASH 0: PAPER 2:AT 11,7:"C
ORRIGE Y PULSA RUN": LIST L*1000
: STOP
90 LET SUM=0: NEXT L
100 INPUT "VIDAS INFINITAS?(S/N
)": LINE U$: IF U$="S" THEN POK
E 23326,0
110 INPUT "TIEMPO INFINITO?(S/N
)": LINE U$: IF U$="S" THEN POK
E 23331,0
120 PRINT AT 11,5: INK 4:"PASA
EL BASIC ORIGINAL"
130 LOAD "CODE"
140 RANDOMIZE USR 23300
150 SAVE "CARGANEBUL",LINE 50
1000 DATA "2100FC112A5B011300ED"
,692
2000 DATA "B03EC912CD2A5B3EC332"
,1102
3000 DATA "48FEC13FC3E35329980"
,1248
4000 DATA "3E60327FAAC300800000"
,828

```

VIDAS INFINITAS
POKE 32921,8

TIEMPO INFINITO
POKE 43647,8

«botantes» y nos metemos por la puerta, que nos conduce a su vez a otro tramo escalonado, que también bajamos y por cuya puerta nos metemos. La plataforma en que aparecemos tiene como habitante una bola a la que matamos. Vamos al extremo izquierdo de la plataforma y desde allí destruimos la piedrecilla. Volvemos por donde vinimos y, tras subir el primer tramo escalonado, disparamos a la piedrecilla que quedaba sobre un ascensor, sobre el que nos dejamos caer y a continuación usamos. Nos conducirá hacia un nivel en que hay una bola, a la que destruimos.

Caminando hacia la derecha daremos con un ascensor, por el que subimos, vigilando no coincidir con un robot circular en el nivel superior. Una vez arriba nos desplazamos hacia la izquierda y aquí esperamos que baje el ascensor y pase el robot hacia la izquierda, momento en que nos dejamos caer y saltamos el hueco por el que subió el ascensor, llegando a una puerta en la que nos metemos. Una vez a la salida, subimos la escalera cuidando de no ser tocados por los robots que rebotan. Finalizada la escalera, hay un tramo llano cuya pieza central desaparece, por lo que es conveniente saltarla. Disparamos al esférico que hay sobre el ascensor y después montamos en éste. Hacia la derecha hay un desnivel en el que nos dejamos caer cuando las dos bolas que por allí pululan estén a una distancia prudencial.

Acabamos con ambas y continuamos hacia el extremo derecho de esa plataforma, saltando la columna de piezas, pues son falsas. Una vez alcanzado el ci-

tado lugar, esperamos la llegada de una hélice que nos impulsará al nivel inferior. Nos dejamos caer hacia la derecha y llegaremos a un ascensor. Desde éste ya podremos alcanzar la puerta final.

5) **Broken path** («Camino roto»). Subimos en el ascensor. Éste se parará primero en un nivel; volvemos a subir y llegaremos al lugar deseado. Matamos la bola y continuamos hacia la izquierda. Nos dejamos caer y destruimos la otra. Avanzamos cinco baldosas y disparamos a la piedrecilla. Avanzamos y caeremos por una pieza falsa al nivel inferior. Nos subimos en el ascensor y trepamos por las escaleras. Nos metemos

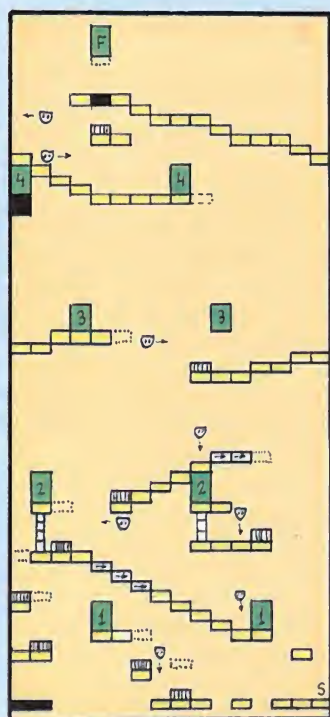
en la puerta y, sin pérdida de tiempo, continuamos la ascensión hasta llegar a un nuevo elevador. Éste nos conduce a un nivel superior. Vamos saltando hacia la izquierda, vigilando el ojo circular. Tras haber saltado tres piedras, nos dejamos caer hacia uno de los ascensores. Disparamos ahora a las piedrecillas que hay sobre el otro y nos lanzamos hacia la derecha. Repetimos el proceso descrito y nos dejamos caer ahora sobre el ascensor que tenía las piedras, procurando hacerlo cuando aparece el ojo circular. Inmediatamente subimos y nos dirigimos hacia la izquierda, saltando los agujeros y cuidando de que no nos toque el ojo «botante». Tras esquivar éste, disparamos hacia una piedrecilla desde allí visible. Volvemos a saltar hacia la derecha y nos dejamos caer, pero teniendo cuidado con el ojo inferior. Abajo hay un ascensor que utilizaremos de inmediato. Una vez alcance su tope, saltamos hacia la izquierda (insisto, la izquierda). Avanzamos esquivando el ojo y pasamos el desnivel, cayendo sobre un ascensor. Subimos y, una vez arriba, nos movemos hacia la izquierda, donde esperamos la llegada de una hélice que nos envíe al nivel inferior. Nos dirigimos hacia la izquierda cuando el ojo circundante vaya en este sentido.

El tramo a que llegamos es resbaladizo y tiene dos ojos botando sobre él. En su extremo hay un ascensor que deberemos usar. Encontramos una puerta que hemos de atravesar. En el otro lado hay unas escaleras con varias puertas. Nos hemos de meter en la última: cualquiera de las otras conduce al va-

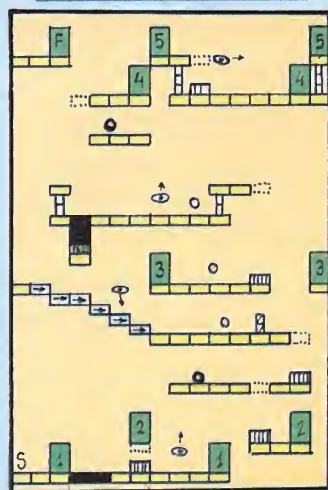
SÍMBOLOS

S	Salida		
F	Final de torre		
○	Bolas		
●	Burbujas		
▢	Ascensor	⊞	Lugar al que llega
➡	Pieza resbaladiza (sentido)		
⊞	Piedrecilla incordiante		
■	Piezas falsas		
N	Puerta		
⊞	Robots	Flechas:	
○	Ojos	↓	«Gotante»
⊞	Calaveras	→	Circular

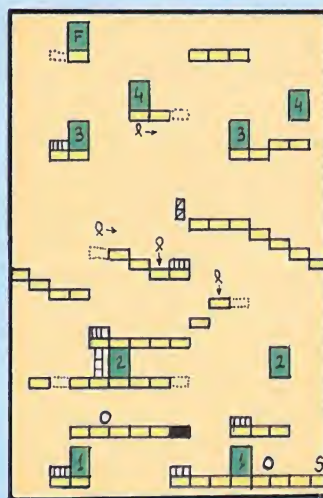
TORRE 2 REALM O THE ROBOTS



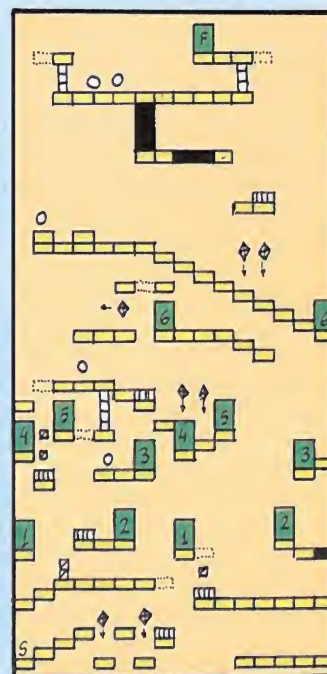
TORRE 1 TOWER OF THE EYES



TORRE 3 TRAP OF TRICKS



TORRE 4 SLIPPERY SLIDE



cio. Estaremos ante otro tramo de escaleras en cuyo primer peldaño bota un ojo. Subimos los peldaños hasta la tercera puerta. Una vez aquí, examinamos el sentido de giro del ojo circular. Si va de derecha a izquierda, nos introducimos por el pasadizo y rápidamente subimos hacia un ascensor. En caso contrario, seguimos al ojo una vez nos pase por encima y saltamos sobre el ascensor desde el otro lado. Usamos el ascensor y llegaremos a un nuevo nivel, habitado por dos bolas, que hemos de destruir rápidamente. Hecho esto, avanzamos hacia la izquierda, esquivando los dos ojos que botan y con la mayor rapidez posible. Al final del trayecto hay un ascensor que nos conduce directamente a nuestro objetivo. ¡Uf!

6) **Skimmers delight** («El placer de las batidoras»). Vamos hacia la derecha y nos subimos en el ascensor. Continuamos en este sentido saltando sobre el agujero y dejándonos caer tras esquivar a los robots. Volvemos hacia la izquierda y disparamos a la piedrecilla que hay sobre el ascensor. Vuelta a la derecha y alcanzaremos un ascensor que activamos de inmediato. Desde su tope, disparamos hacia la derecha y saltamos también en este sentido. Nos subimos



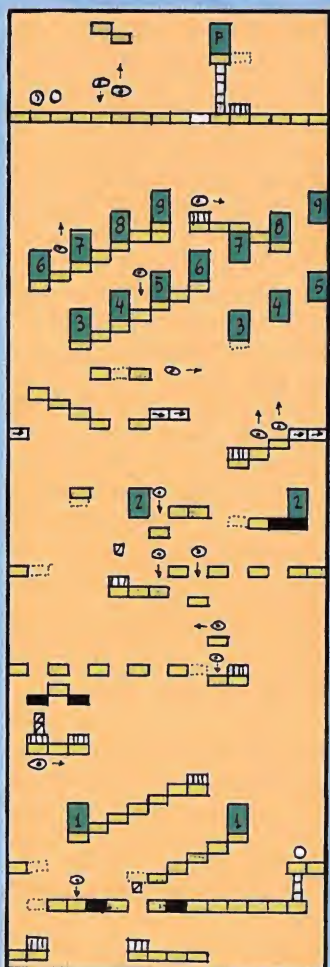
en el ascensor, que también utilizaremos. Nuevamente hacia la derecha y disparamos a otra piedrecilla. Volvemos hacia el ascensor por el que subimos usándolo para bajar. Nuevamente hacia la derecha y llegaremos al punto de comienzo. Subimos por aquel ascensor y ahora nos dejamos caer sobre el cercano. Lo activamos y vamos hacia la izquierda. Otra ascensión y nos encaminamos a la derecha introduciéndonos en la primera puerta que veamos. Ya al otro lado, vamos hacia la izquierda y subimos por unas escaleras de peldaños más empinados. Tras pasar un robot llegamos a una puerta. Al otro lado hay un ascensor, en el que subimos. Desde su punto más alto saltamos hacia la derecha y desaparecerán cuatro piezas con la caída, liberándonos el acceso a dos ascensores hasta ahora inalcanzables. Usamos el de la derecha. Una vez termine su escalada, vamos rápidamente hacia la

derecha, hasta tener en nuestro punto de mira una piedrecilla, que debe ser eliminada. Volvemos al ascensor y bajamos.

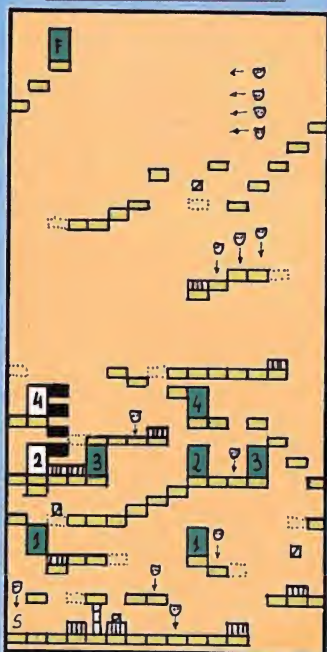
Montamos en el otro que nos elevará hacia un nivel, en cuyo extremo derecho hay otro ascensor que hará lo propio. De nuevo hacia la derecha hasta encontrar otro ascensor, que nos dejará al lado de tres robots. Esquivar éstos es lo más difícil de esta torre, pero es factible. Hay que hacerlo cuando el primero está bajando y los otros dos subiendo. Llegamos a un ascensor y lo activamos. Desde este punto saltamos hacia la derecha cuando el robot esté yendo hacia abajo. Ahora nos enfrentamos a una escalada en cuyo extremo está la puerta final. Los subimos sin titubeos y sin preocuparnos de los robots que irán apareciendo a nuestro paso. Ya sólo quedan dos torres.

7) **The nasty one** («La desagradable»). Subimos hacia la derecha hasta llegar a una pieza falsa bajo la que hay un ascensor, por el que ascendemos a una plataforma. Avanzamos hacia la derecha y la segunda pieza desaparecerá. Ya abajo veremos otro ascensor (situado en el nivel superior al del ascensor en que caímos) que deberemos usar. Éste nos eleva dejándonos al lado de

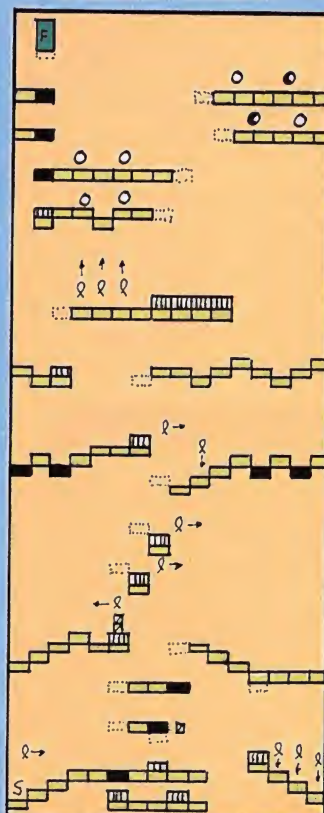
TORRE 5
BROKEN PATH



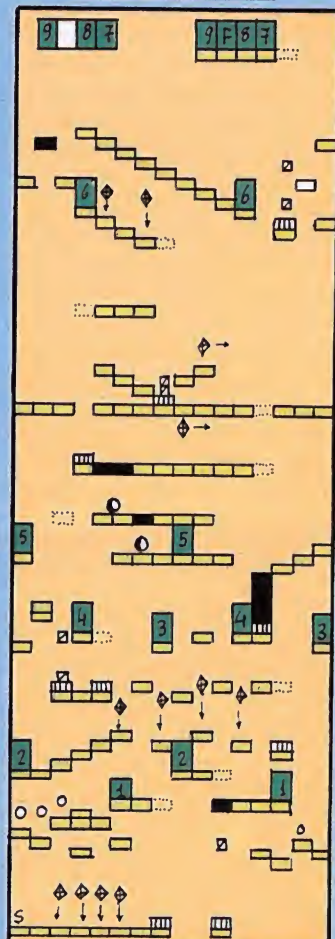
TORRE 6
SKIMMER DELIGHT



TORRE 7
THE NASTY ONE



TORRE 8
EDGE OF DOOM



una piedrecilla que podremos destruir. Nos dejamos caer ahora sobre el primer ascensor que usamos y subimos hasta su punto más alto. Vamos hacia la derecha y otra pieza desaparecerá, con lo que volveremos a caer en el nivel inferior pero ya tendremos libre el camino para el ascensor que permanecía sin uso. Todas estas operaciones hay que realizarlas vigilando no coincidir con la calavera circular que por allí ronda. El mencionado elevador nos deja al lado de un corto tramo escalonado. Continuando hacia la derecha llegaremos a un ascensor coronado por dos piedrecillas, que han de ser destruidas. Esto se hace desde una pieza cercana pero precavidos de que la calavera no nos llegue a tocar. Usando este ascensor y otros dos que hay seguidamente nos encontraremos en una nueva plataforma. Aquí hay una calavera botante y otra circular, la cual cambia de sentido con frecuencia al chocarse con la primera. Tenemos que sobrepasar la botante y esperar en el peldaño siguiente a que llegue la circular. Si ésta se mueve hacia la derecha, entonces la seguiremos rápidamente, eso sí, saltando por las piezas más altas (las de los «valles» desaparecen) hasta alcanzar un ascensor que, por supuesto, usaremos de inmediato.

No hay que precipitarse ahora. Esperamos sin salir del ascensor a que pase la calavera y la seguimos, esperando prudencialmente en cada «valle» a que vuelva a pasar. Así llegaremos a otro ascensor. Una vez subido, estaremos al lado de una calavera que esquivaremos sin mayor problema, así como a su compañera. Encontraremos ahora cuatro ascensores. Subimos en el tercero y, tras llegar a su punto alto, nos dirigiremos hacia la derecha, sin preocuparnos de las bolas que por allí se mueven, pues caerán a niveles inferiores. Al final de la plataforma hay una pieza falsa que haremos desaparecer. Vamos subiendo en los otros ascensores (de los cuatro de abajo) y hacemos lo ya descrito para el cuarto. Por fin, cogemos el primero de los ascensores y en la plataforma de llegada nos desplazamos hacia la izquier-



da, con lo que llegaremos a otro ascensor que nos conduce a la puerta final.

8) **Edge of doom** («Borde de la muerte»). Pogo puede contemplar ahora el camino que le queda. Esta última torre hace que las demás parezcan un sendero de flores. Los cuatro robots iniciales se pueden esquivar con paciencia: nada más comenzar llegamos al tercero; nos damos la vuelta hacia el segundo, del cual volvemos a pasar al tercero y al cuarto, y el primer obstáculo queda cubierto. Tomamos el ascensor y vamos hacia la izquierda. Encontraremos un sendero quebrado y «boleado». Vamos destruyendo las bolas y esperamos en la penúltima cima a que aparezca una hélice, momento en que salimos despavoridos hacia el último «valle». Tras pasar la hélice, avanzamos hacia la derecha y destruimos la piedrecilla. Luego corremos hacia la izquierda hasta llegar a la puerta, por la que nos metemos. En la nueva plataforma, nos movemos hasta la línea que separa la tercera y la cuarta baldosa. Aquí esperamos a que aparezca una hélice y justo en el momento que nos vaya a dar, nos movemos hacia la izquierda. Si todo ha ido bien, la cuarta baldosa desaparecerá y, al ser tocados por la hélice, caeremos en línea recta sobre el ascensor inferior. Usamos el ascensor.

Tras meternos por la puerta, nos encontraremos un nuevo y desesperante peligro. Ante nosotros hay cuatro robots botando en piezas separadas por huecos que, obviamente, hay que saltar. Aquí no hay posibilidad de consejo y sólo dependéis de vuestra suerte. También interviene la habilidad, pues hay una

posición en la baldosa en la cual no seáis tocados por los robots, por lo que podréis esperar el momento conveniente para volver a saltar. Hace falta, sin embargo, mucha sangre fría. Al final de esta pesadilla hay un ascensor que utilizamos. Vamos hacia la izquierda saltando las piezas y cuidando de no ser tocados por los robots que habíamos esquivado con grandes sudores. Tras pasar esto, quedó atrás lo más difícil. Podemos suspirar. Pero sigamos...

Estamos sobre un ascensor. Disparamos a la piedrecilla que hay sobre el vecino. Subimos y nos metemos por la puerta. Vamos saltando hacia la izquierda y llegaremos a otro túnel por el que nos introducimos. En el otro lado nos desplazamos hacia la derecha hasta poder disparar a la otra piedrecilla que hay sobre el ascensor. Desandamos lo andado hasta traspasar la segunda puerta. Si lo hemos hecho bien, debajo de nosotros hay dos ascensores. Saltamos hacia la izquierda y caeremos sobre el que hemos limpiado de piedrecillas. Es importante saltar, no dejarse caer. Subimos por el ascensor y saltamos hacia la izquierda. Con nuestra caída irán desapareciendo una serie de piezas falsas, que ocultaba un ascensor. Subimos por él. Éste se parará en cierto nivel, pero hemos de seguir subiendo. Desde este punto, vamos hacia la izquierda y disparamos a una de las piedrecillas que veremos. Volvemos hacia la derecha y tras dar una vuelta entera, veremos un agujero bajo el que hay un ascensor. Nos lanzamos sobre él en el momento en que no esté pasando el robot circular inferior. Subimos por él y en la plataforma de llegada nos desplazamos hacia la derecha hasta caer (cuidado con otro robot circundante). Destruimos la otra piedrecilla que había sobre este ascensor y lo usamos. Ya arriba, trepamos por la escalera evitando a los robots «botantes». Nos metemos por la puerta. Desde la otra salida disparamos a la piedrecilla que hay a la derecha. Otra vez subimos las escaleras y nos dejamos caer (no saltar). Vamos saltando las piedras hacia la izquierda hasta poder disparar a la otra piedrecilla que había sobre el ascensor. Volvemos por donde vinimos hasta llegar al túnel por el que nos metemos. Desde el otro lado podemos llegar al ascensor recién limpiado. Subimos por él y llegaremos al final de la torre.

Pogo levantó la cabeza y la sonrisa se quebró en sus labios. Ante él se abrían cuatro puertas iguales, pero sólo una conducía al final de su misión. ¿Cuál escogería? Se decidió por una... Por primera vez en su misión la suerte se había aliado con él.

COMMODORE

```

10 REM *** CARGADOR NEBULIUS ***
20 REM ***** POR J.S.F. *****
30 PRINTCHR$(147):POKE646,1:POKE53280,0:POKE53281,0
40 FORT=0T040:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
50 IF SC>5269 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!"END
60 INPUT"¿ VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
70 IFA$="S"THEN 90
80 POKE 298,173:INPUT"¿ NUMERO DE VIDAS";NU:POKE 292,NU
90 INPUT"¿ MUERTE POR TERMINO DE TIEMPO (S/N)";B$
100 IFB$="N"THENPOKE 301,173
110 INPUT"¿ INMUNE A ENEMIGOS (S/N)";C$
120 IFC$="N"THENPOKE 306,173
130 PRINT"    COLOCA LA CINTA Y PULSA ESPACIO"
140 WAIT 197,60:POKE816,16:POKE817,1:LOAD
150 DATA 32,165,244,169,32,141,240,3,169,35,141,241,3,169
160 DATA 1,141,242,3,96,169,3,141,41,181,169,169,141,211
170 DATA 128,141,189,128,169,96,141,64,147,238,32,208,96

```

NUMERO DE VIDAS:
POKE \$B529,N

VIDAS INFINITAS:
POKE \$80D3,\$A9

SIN TIEMPO:
POKE \$80DB,\$A9

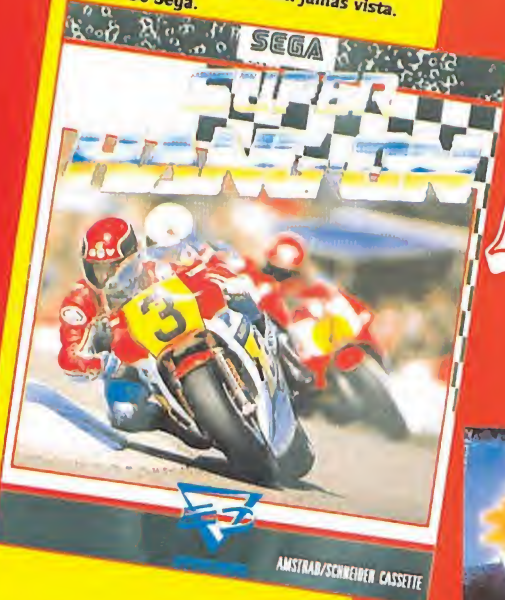
INMUNE ENEMIGOS:
POKE \$9340,\$60

PARA NERVIOS

DE

ACERO

La mejor simulación jamás vista.
De Sega.



AMSTRAD/SCHNEIDER CASSETTE

Se un gran coloso y sávalos de las
llamas ¡Fire trap quema!



El Nº1 en recreativos, ahora en tu
ordenador.



NINJA



Cassette for
COMMODORE 64/128

Su música... Sus movimientos...
Sus gráficos... Su animación...
¡Algo espectacular!



BANGKOK KNIGHTS



Thai Boxing
¡Artes Marciales sin límites!

Los secretos del Ninjitsu han
estado guardados celosamente
durante siglos. El malvado
Shogun ha enviado fuerzas
para destruir a los
participantes.
Tu misión es recoger el
pergamino para llegar al
Palacio del Shogun. Viajarás
por tierras peligrosas y usarás
todas tus armas
¡Tu eres el Last Ninja!

Disponibles con:

COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD (cass./disco)
MSX

SUPER THRONOS VIGINTI QUATUOR

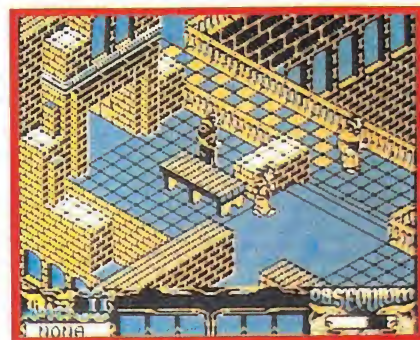
La historia cuenta que un ilustre monje franciscano, llamado Guillermo de Occam, perseguido y acusado de herejía por la Inquisición, concertó, en una importante abadía italiana, una entrevista con el representante del Papa, Bernardo Güi, para intentar solventar mediante el diálogo sus diferencias.

La abadía

Guillermo, acompañado por su novicio Adzo viajó a Italia. Mientras esperaban la llegada de Bernardo en la abadía, unos extraños acontecimientos perturbaron la paz de ésta. Alguien debía resolver el misterio, y quien mejor que un huésped de honor como Guillermo, reconocido entre sus contemporáneos como uno de los hombres más sagaces e inteligentes del Continente.

Un antiguo pergamino nos ha develado las pesquisas que nuestro ilustre monje realizó para descubrir la causa de las muertes que inexplicablemente se sucedían en la abadía. Esto fue lo que aconteció.

ba a cero el monje era expulsado y esto era lo último que deseaban Guillermo y Adzo, pues los hechos habían despertado su curiosidad y querían aclarar la situación por todos los medios.



Guillermo distrajo al bibliotecario para que Adzo recogiera la llave.

Primer día

NONA

Nada más llegar a la abadía el abad recibió cordialmente a sus huéspedes. De pronto su rostro se nubló y comenzó el relato de los extraños hechos que desde hacía algunos días asolaban la abadía. Poco después el abad indicó a sus invitados cual era la celda que les había sido asignada.

Guillermo siguió de cerca al Abad, pues conocía de antemano la estricta disciplina de la abadía, que obligaba a todos los monjes a cumplir a rajatabla todas las órdenes de éste, si no querían que en su particular marcador de obediencia se fueran descontando puntos. Si éste llega-

VÍSPERAS

Cansados por el largo viaje, nuestros protagonistas decidieron descansar unos segundos en cuanto el abad abandonó sus aposentos. Repentinamente el repique de unas campanas les indicó que había llegado la hora de la oración. Rápidamente debían dirigirse a la iglesia. Guillermo se sintió algo desconcertado, debía cumplir el mandato del abad, pero desconocía dónde se encontraba la iglesia. Sin embargo Adzo le sacó del apuro. Conocía perfectamente la abadía y si Guillermo le seguía de cerca podría conducirlo a cualquier lugar. Guillermo anotó mentalmente la habilidad de su novicio, pues era posible que en otro momento necesitara sus servicios para llevar a buen término sus investigaciones. Le si-





del crimen

guió y en pocos segundos llegaron a la iglesia.

Allí se enfrentaron a un nuevo problema, Guillermo desconocía cuál era el lugar reservado para él. Intuyó que debía situarse dos baldosas por delante de Adzo, mirando hacia el altar y en su misma línea, ya que de lo contrario el abad le sancionaría.

Esperaron pacientemente que llegaran el resto de los monjes. Mientras, pudieron observar, en el particular sistema de control de la abadía, cómo uno de los monjes recorría zonas de la abadía desconocidas para ellos. También comprobaron asombrados cómo al llegar a la cocina éste desaparecía y misteriosamente hacia su aparición triunfal en la iglesia por detrás del altar.

Al terminar la misa se dirigieron a su celda. Debían llegar allí antes de que lo hiciera el abad, pues de lo contrario nuevamente podría sancionarles. Adzo preguntó a su maestro si podían dormir algunas horas, Guillermo complaciente le contestó que

sí. De esta forma acabó su primer día en la abadía.

Segundo día

NOCHE

Sigilosamente alguien entró en el aposento de Guillermo mientras éste dormía para apoderarse de las lentes. Éste sólo podría recuperarlas cuando pasaran varios días.

PRIMA

Nuevamente el repique de las campanas despertó a Guillermo. Como el día anterior, ambos se dirigieron a la iglesia para la oración, situándose en el lugar reservado para ellos. Durante su estancia en la abadía esta acción se repetiría cada mañana, situándose siempre en la posición exacta, para no ser sancionados.

Todo estaba preparado para el sermón, cuando el abad anunció el descubrimiento del cadáver de Berengario, uno de los mejores traductores de la abadía. Pocos segundos después el abad llamó a Guillermo, quien tras encontrarle escuchó atentamente sus palabras.

TERCIA

Guillermo y Adzo aprovecharon el breve descanso de la hora tercia para recorrer la abadía y memorizar la localización exacta de las estancias.

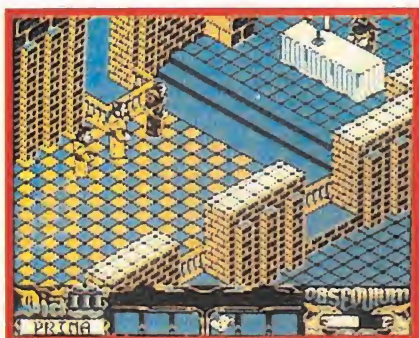
La excursión les condujo a la biblioteca donde encontraron y recogieron una llave que posteriormente les serviría para abrir el pasadizo se-

creto que recorrerían por la noche, pues estaba rigurosamente prohibido acceder a él. La llave estaba custodiada por el bibliotecario, pero Guillermo haciendo uso de la astucia que le caracterizaba le distrajo colocándose cerca de la barandilla del patio, mirando hacia otro lado y guiando a Adzo para que éste se dirigiera por detrás de la mesa hasta el lugar donde se encontraba la llave.

Con la llave en su poder se dirigieron al comedor. Por el camino observaron un curioso pergamino y un libro encima de un escritorio, pero no pudieron recogerlos ya que estaban vigilados.

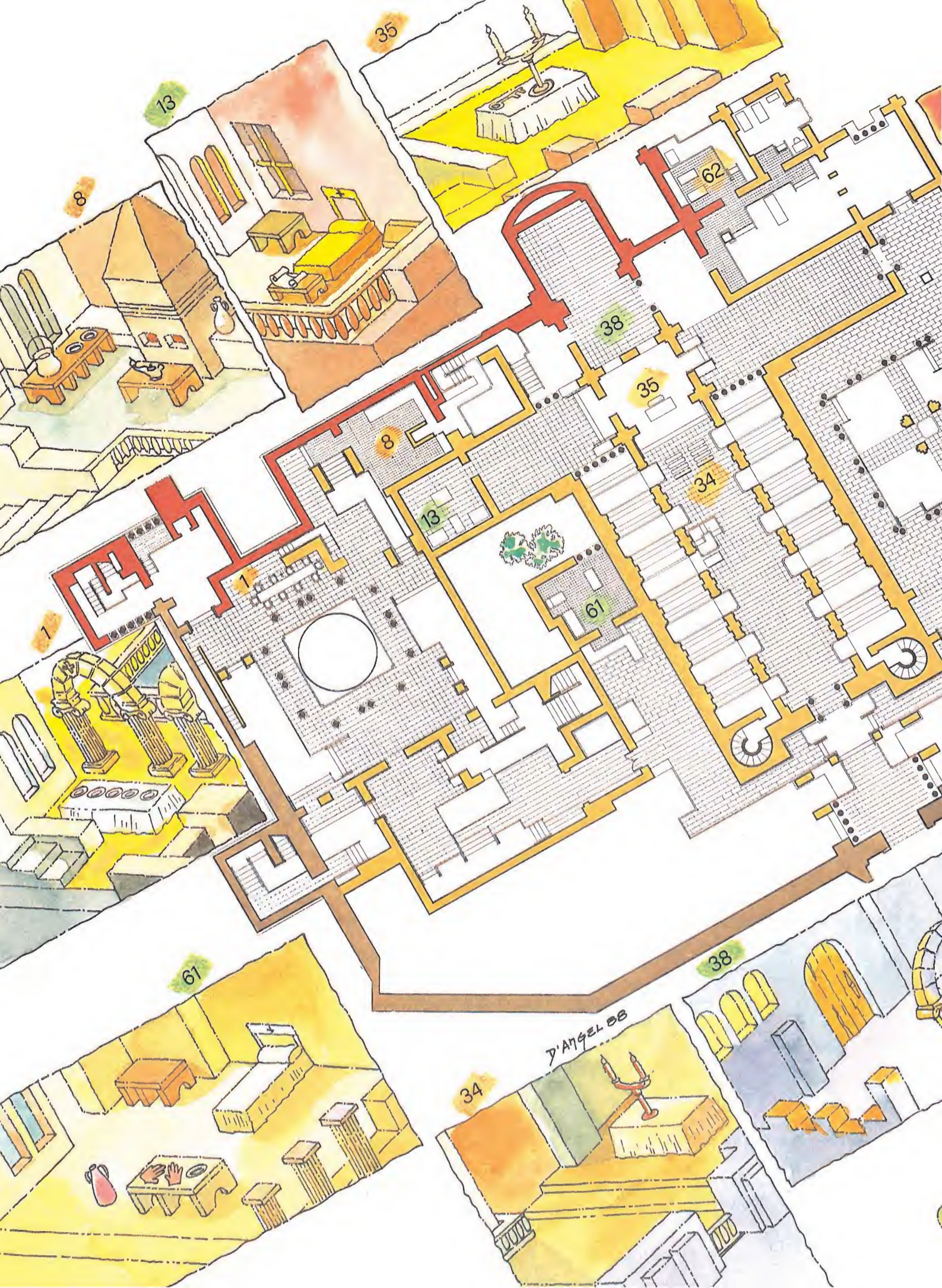
SEXTA

Llegaron al comedor. Allí Guillermo debía situarse junto a la segunda columna por la izquierda. Este punto le supuso a Guillermo un fuerte desgaste de su contador, ya que mientras no consiguiera



Cada mañana Guillermo y Adzo se dirigen a la iglesia, cuando lo indican las campanas.





8

13

35

62

38

35

34

8

13

61

7

61

38

34

D'ANGELOS

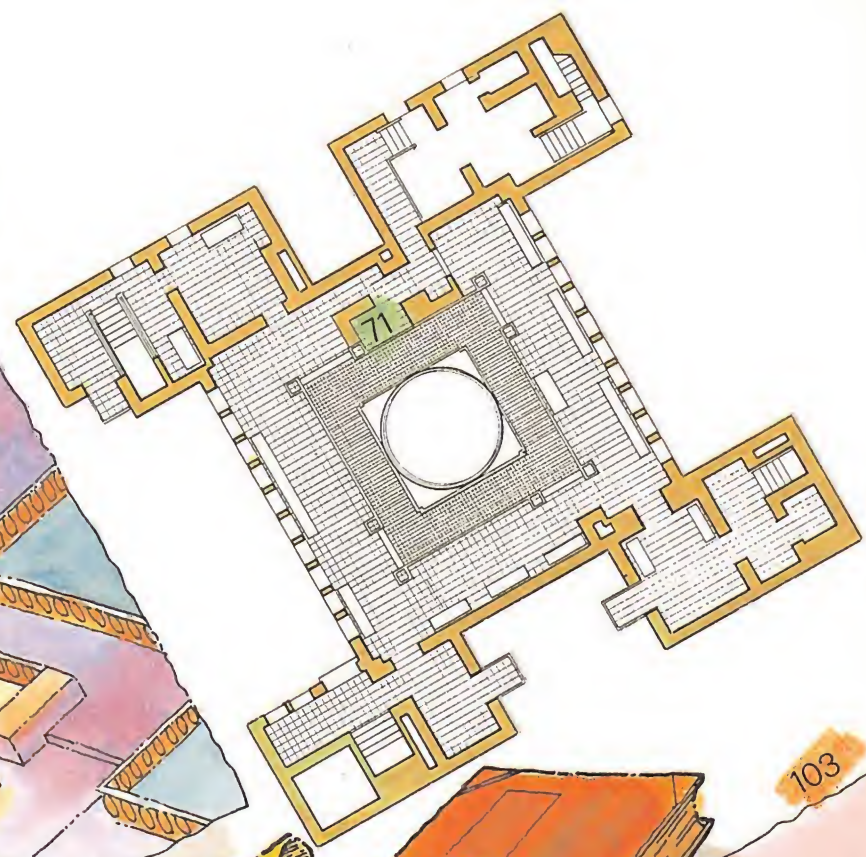
62



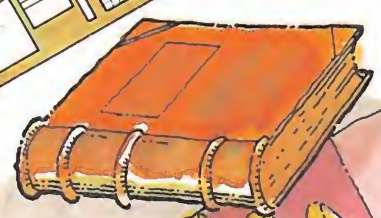
71



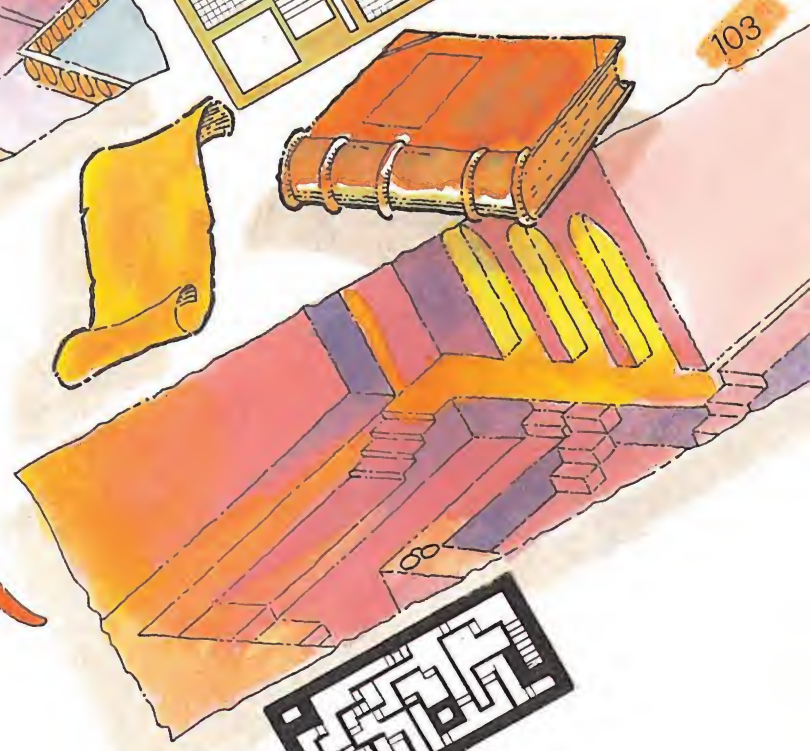
71



103

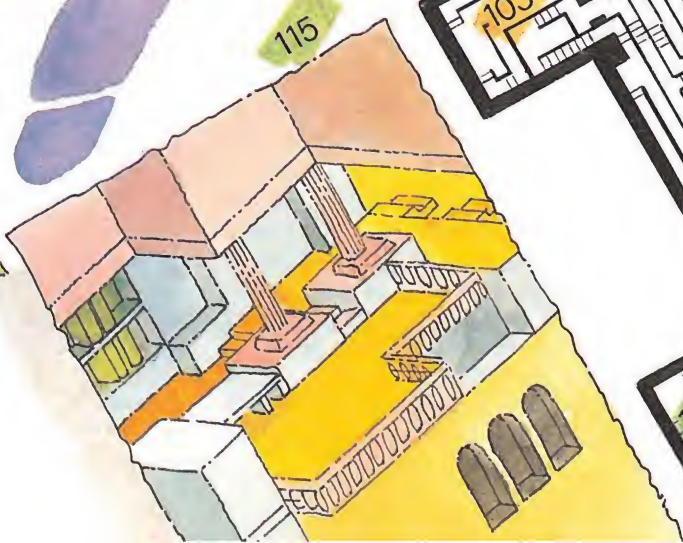


80

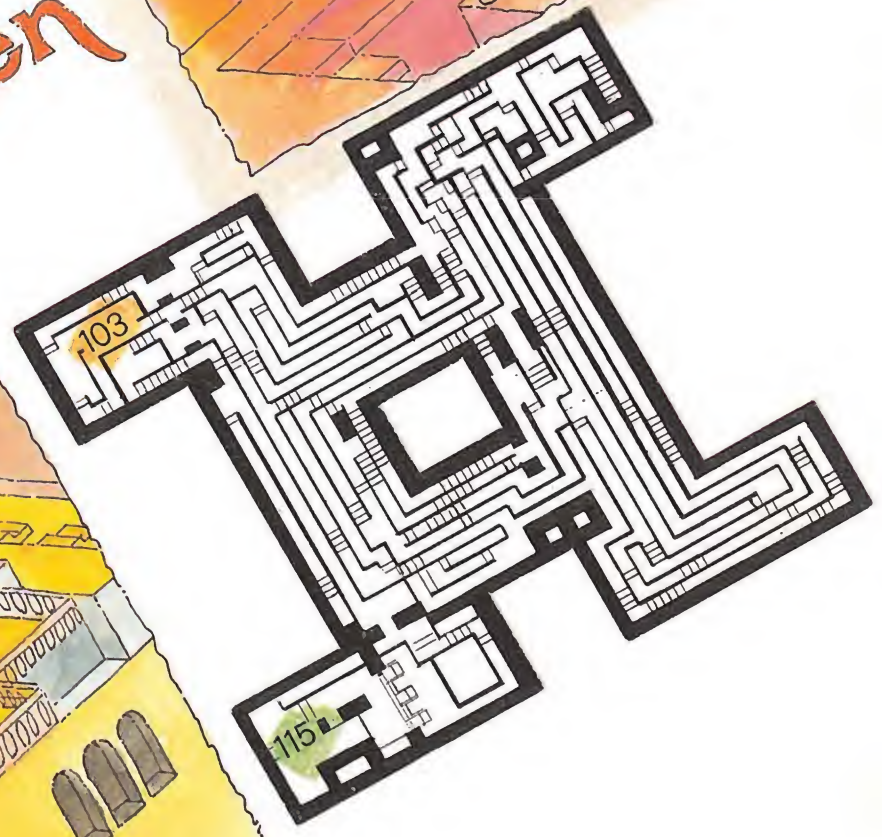


La Abadía del Crimen

115



103



115



SUPER THRONOS VIGINTI QUATUOR



encontrar el lugar exacto, éste descendería vertiginosamente.

Después de comer se dirigieron hacia la cocina donde encontraron una de las dos entradas del pasadizo secreto. Pero rápidamente las campanas les indicaron que debían dirigirse a la iglesia.

Después regresaron a la celda. Adzo quería dormir, pero Guillermo con un rotundo no le indicó que debían proseguir las investigaciones. Corrían el riesgo de que el abad les descubriera fuera de su aposento, pero merecía la pena arriesgarse. Guillermo había elaborado una estrategia.

Tercer día

NOCHE

Rápidamente se encaminaron hacia una puerta secreta que se encontraba en la habitación posterior al altar, por la que unos días antes había

aparecido el monje mientras esperaban la llegada del resto de los monjes para la oración. Entraron por ella y misteriosamente aparecieron detrás de la chimenea de la cocina. Esta era la única forma de llegar a la biblioteca, ya que por las noches todas las puertas permanecían cerradas.

Subieron a la biblioteca y buscaron el pergamino y el libro que habían encontrado el día anterior. Sobre el escritorio hallaron el pergamino, se apoderaron de él y comprobaron que el libro había desaparecido.

Regresaron a la celda rápidamente. Para que el abad no les sorprendieran decidieron aguardar hasta que amaneciera en la puerta del pasadizo, esta debía quedarse abierta para que pudieran ocultarse.

PRIMA

Se dirigieron hacia la iglesia. El abad sin ocultar ya su preocupación les comunicó la desaparición del ayudante del bibliotecario.

TERCIA

Al terminar la oración, el abad decidió presentar a Guillermo al más anciano de los monjes de la abadía, Jorge. Éste airadamente les habló de la presencia del anticristo en la abadía.

NONA

Guillermo y su inseparable Adzo después de ir al comedor y obedecer así las órdenes de abad, se dirigieron a la cocina. Allí recogieron la lámpara de aceite imprescindible para la excursión nocturna que Guillermo había planeado.

Cuarto día

NOCHE

Dispuestos a investigar la localización exacta del laberinto, decidieron no dormir. Esta primera visita les permitió aprender a guiarse por él.

PRIMA

Asistieron a los oficios como cada día, pero una desagradable sorpresa les esperaba allí. El abad les comunicó la aparición del cadáver del ayudante del bibliotecario, así como la presencia inminente en la abadía de Bernardo Güi, el emisario del Papa. El abad preocupado decidió postergar la investigación, pero Guiller-

mo hizo caso omiso de las recomendaciones del abad.

TERCIA

Guillermo y Adzo se dirigieron a la biblioteca, por el camino encontraron al monje encargado del herbolario, quien amablemente les informó del resultado de la autopsia practicada en el cadáver encontrado. Lo más destacado de su informe era la aparición de unas misteriosas manchas en la lengua y en los dedos.

NONA

Bernardo Güi llegó a la abadía. Tras reponer energía en el comedor, Bernardo haciendo buen uso de los poderes que el abad le había otorgado, exigió a Guillermo el pergamino, con la intención de examinarlo. Inmediatamente, aunque contrariado, Guillermo le entregó el manuscrito.

Quinto día

NOCHE

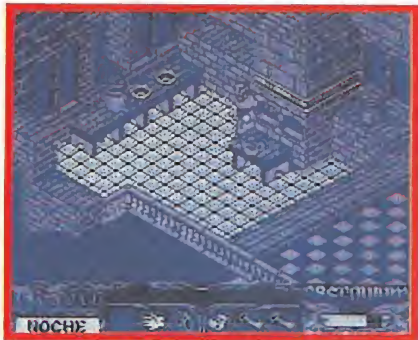
Prosiguieron sus investigaciones y encontraron una llave olvidada por el abad junto al altar. La recogieron y regresaron a gran velocidad a su celda para no ser sorprendidos por éste.

PRIMA

El padre herbolario dispuesto a colaborar con Guillermo momentos antes de cumplir con la oración le comunicó la aparición de un extraño libro en su escritorio. Por fin habían encontrado el libro.



Guillermo observó asombrado cómo un monje aparecía tras el altar por una puerta secreta.



Para poder guiarse en la penumbra del laberinto debían recoger constantemente la lámpara de aceite.

TERCIA

Mientras el abad entretenía a Guillermo, el bibliotecario mató al herbolario y lo encerró en su habitación con su propia llave. El libro desapareció nuevamente.

NONA

Todo estaba dispuesto para comer, cuando el Abad y Guillermo se dieron cuenta que el hermano herbolario no había acudido a la cita diaria. Se dirigieron a su celda y encontraron allí el cadáver. Mientras tanto, el bibliotecario aprovechando la conmoción general encerró el libro en la habitación secreta del laberinto.

VÍSPERAS

El bibliotecario decidió ojear el libro. Moribundo consiguió llegar a la iglesia, pero por el camino perdió las lentes de Guillermo y las llaves robadas. Una vez en la capilla pronunció sus últimas palabras, muriendo a los pocos segundos.

Sexto día

NOCHE

Guillermo y Adzo decidieron continuar sus pesquisas. Al llegar a la biblioteca sobre un escritorio encontraron la llave perdida y en el torreón noroeste del laberinto las lentes. Con estos objetos en su poder regresaron a la celda, sin olvidar recoger la lámpara de aceite, como cada día.

PRIMA

Después de la oración, el abad comunicó a Guillermo que debía abandonar la abadía al día siguiente.

TERCIA

Guillermo continuó investigando y sus pesquisas le condujeron a la habitación del padre herbolario, donde encontró unos guantes que recogería para utilizarlos más tarde.

NONA

Utilizando la llave que el abad dejó olvidada en el altar, Guillermo y Adzo llegaron a la celda de éste. Allí recuperaron el manuscrito que contenía la clave para atravesar el espejo del laberinto que encerraba la habitación secreta.

Séptimo día

NOCHE

Con la lámpara de aceite recargada, se encaminaron hacia la misteriosa y escondida habitación secreta. Al llegar a ella encontraron el espejo. Se situaron lo más cerca posible de él, en las escaleras del centro y recordaron la leyenda del manuscrito. La clave se encontraba en la primera y última letra de la palabra QUATUOR. Pulsaron la Q y la R y el espejo misteriosamente desapareció.

En la estancia encontraron a Jorge, el anciano monje ciego. Éste se dirigió a Guillermo y le dijo: Tomad aquí está vuestro premio, os estaba esperando. Guillermo cogió el libro prohibido y escuchó atentamente la historia que sobre él le contó el anciano invitándole a leerlo. Era un libro de Aristóteles prohibido durante años. Guillermo quien previamente se había colocado los guantes le ojeó y lo comprendió todo. Sus páginas

estaban envenenadas y cuando alguien utilizaba el pulgar humedecido el veneno acababa con la curiosidad del ávido lector.

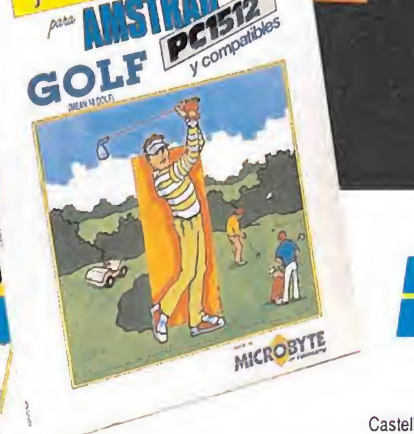
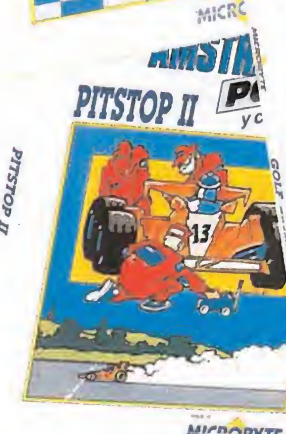
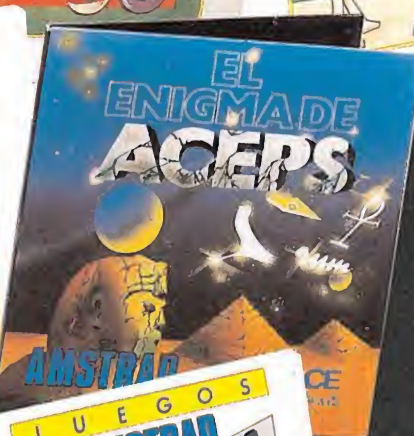
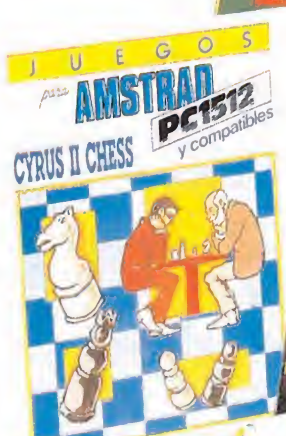
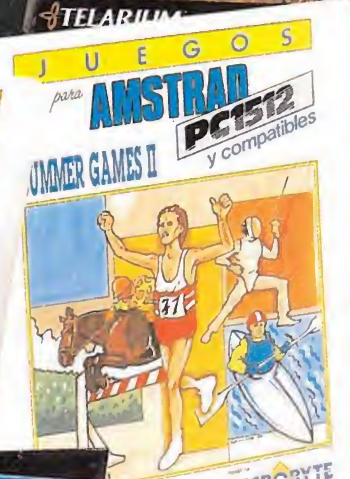
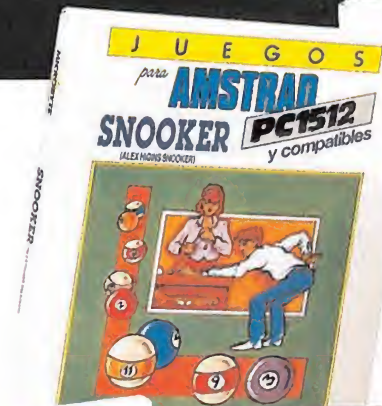
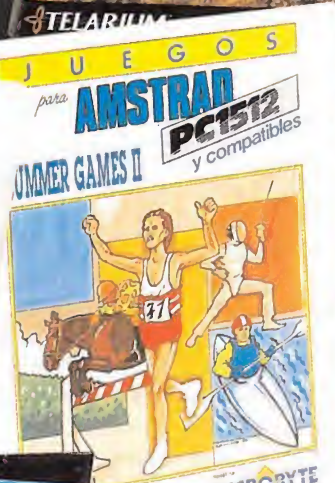
El anciano ciego desapareció por la puerta, raudos Guillermo y Adzo le siguieron para no perderle de vista y entonces... sucedió lo inevitable.

“El abad, sin ocultar ya su preocupación, les comunicó la desaparición del ayudante del bibliotecario”



**LO ÚNICO
DIFÍCIL
DE ENTENDER
DE NUESTROS
PROGRAMAS,
ES LO INCREÍBLE
DE SUS PRECIOS**

PERRY MASON
ERLE STANLEY GARDNER



JUEGOS

- LA ISLA DEL TESORO
- PERRY MASON
- 9 PRINCIPES EN AMBER
- DRAGONWORLD
- CYRUS II CHESS
- SUMMER GAMES II
- WINTER GAMES
- GOLF (MEAN 18 GOLF)
- PITSTOP II
- SNOOKER (ALEX HIGGINS SNOOKER)
- EL ENIGMA DE ACEPS
- GAMMA GAMES
- PARCHPLAY (Parchís)

Todos a 3.500 Ptas. + I.V.A.

MICROBYTE
GRUPO AMSTRAD ESPAÑA

Castellana 179, 1º, 28046 MADRID, Tels. 442 54 33 / 442 54 44 / 442 58 88 / 442 58 99


```

10 REM Cargador 720 grados
20 REM Pedro Jose Rodriguez-BB
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina.
..":lin=170:dir=&7533:GOSUB 140:lin=1260
:dir=&BF80:GOSUB 140
40 CLS:INPUT"Vidas infinitas? ";a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &BF0A,0 ELSE INPUT
"Numero de vidas? ";a:POKE &BF0F,40+a
50 INPUT"Tickets infinitos? ";a$:IF UPPE
R$(a$)="S"THEN POKE &BF14,0 ELSE INPUT"n
umero de tickets? ";a:POKE &BF19,40+a
60 INPUT"Tiempo infinito? ";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF1E,201
70 INPUT"Dinero maximo? ";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF23,57:POKE &BF28,57
80 INPUT"Equipo inicial? (0-9) ";a:POKE
&BF2D,40+a
90 INPUT"No suben los precios? ";a$:IF U
PPER$(a$)="S"THEN POKE &BF32,0
100 INPUT"No disminuye el dinero? ";a$:I
F UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF37,201:POKE
&BF3C,0
110 INPUT"Siempre medalla de oro? ";a$:I
F UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF41,62:POKE
&BF46,9:POKE &BF4B,0
120 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":ON ERROR GOTO 130:ITAPE
130 FOR a=1 TO 1000:NEXT:CLS:MEMORY &3FF
F:LOAD"!";&4000:CALL &75B9
140 READ a$:IF a$=""THEN RETURN
150 READ con:=8:FOR n=1 TO 20 STEP 2:by
te=VAL("&4MID$(a$,n,2)":POKE dir,byte:c
=c+byte:dir=dir+1:NEXT:lin=lin+1:IF con
=c THEN 140 ELSE PRINT"Error en la linea
";lin-10:END
160 REM Primer bloque
170 DATA 00001200397513FE13FE,738
180 DATA 00000000000000001000,24
190 DATA 00500000217700700000,563
200 DATA 004000000060600001919,148
210 DATA 1A1A0000002828000000A,92
220 DATA 0C0C0E0E101012121616,164
230 DATA 01101000F331A37031F8,919
240 DATA BF2A34002285752A3600,713
250 DATA 2207752A300009AF2100,057
260 DATA 00012F7550541372ED00,893
270 DATA 215C7901A4865D541377,860
280 DATA E000D901897FED497CE4,1559
290 DATA 3F575021B9750EFFD05C9,1261
300 DATA 00000000F32A8575E058,911
310 DATA 8775CD10B031A3792153,1153
320 DATA 75AF46234E23F5E0C3D2,1239
330 DATA 0CE1F13CFE1028F00600,1262
340 DATA E0E0C0380C3E00C90800,1061
350 DATA 3E01CD96003E01CD0E0E,1075
360 DATA C0577D021A3732100C0,1168
370 DATA 86C00D7500DD23D07400,1137
380 DATA DD237CC6086730041150,838
390 DATA C01910EA31A3733E1006,878
400 DATA F4E0792632869C316CD,1143
410 DATA F07630F53EC60030F025,1420
420 DATA 20EF86C9CDF47630E470,1443
430 DATA FED438F4CDF47630D000,1593
440 DATA D0215175110200ED05F0,809
450 DATA 122E017004D7CDF074D2,1179
460 DATA 5F773EE78BC153E00000,977
470 DATA 3E15D24F763450750532,928
480 DATA 5075653A8B70A0A00DAC,1397
490 DATA D0A0A0D077008009C063,1224
500 DATA 280D3A8078C69A039232,1081
510 DATA 00700508503A8078C046,955
520 DATA 320B70D023107A03C24C,1211
530 DATA 76C0B176110E74E0539D,1442
540 DATA 76010001D107A3C00DE1,1410
550 DATA 109B2A517511A014E052,937
560 DATA C25F721CC762290740D,1293
570 DATA E11150000601C3C476D1,927
580 DATA 7A03CA9F7405D0E11311,1475
590 DATA 500000603C4C76D17A03,988
600 DATA C0DDE121FD7722F07623,1489
610 DATA 0603C34C76C0D47700C3,1129
620 DATA F7767BE607CAF0743E00,1360
630 DATA C302773E133D2FD0A704,914
640 DATA 033EF50BFF1FC0A9E640,1675
650 DATA 20F3792F4F3E000000C3,707
660 DATA 1F7737C97C214F750623,928
670 DATA BEC25F77217375117475,1113
680 DATA 01C101360E0080A0F6F6,1009
690 DATA E079018D7F2157AE1100,938
700 DATA 7DD9E131F00FC30800F0,1626
710 DATA CD0309CDB00000000000,1502
720 DATA 0A7610FDF3C9216177AF,1265
730 DATA 7207C85C2627721E227,1256
740 DATA AF77237C8520F9A06F6,1342
750 DATA ED791EFF3E070E30C0C4,1186
760 DATA 773E050E0AC0C4773E0A,802
770 DATA 0E0FCDC47701E204CDBE,1175
780 DATA 773E050E0AC0C4773E0A,797
790 DATA 0E0FCDC47701C4089CDBE,1150
800 DATA 771D20D5218977110000,747
810 DATA 010500E000C0701097FED,1120
820 DATA 4900700120F0C906F4ED,1352
830 DATA 7906F6ED70FAC0ED79E6,1756
840 DATA FED790F4ED4906F6F4F,1312
850 DATA F600ED79ED49C9D905C2,1659
860 DATA 31701313000070F06620,622
870 DATA 1021607022F57623D093E,904
880 DATA 0FC004770921E2722F5,1275
890 DATA 741E001002E05F160729,576
900 DATA 70060A71F4F06002100,837
910 DATA 70097E01BC70076F2600,840
920 DATA 091F4F3E50914F06057A,618
930 DATA 1C00D9C004770325307,1122
940 DATA 06027E1213237E12107A,499
950 DATA C60057230D2007210C70,721
960 DATA 10EC10050B10E7100006,750
970 DATA 003E030B653E133E0309,716
980 DATA C304770921007006027E,1006
990 DATA E6070033510051E2016,446
1000 DATA 40302310F006031C3E00,523
1010 DATA 35F293703E02364F2035,055
1020 DATA 35F293703E02364F2035,055
1030 DATA 26002EE021F77622F576,1103
1040 DATA D9C0477204329203139,021
1050 DATA 30372041505040454259,668
1060 DATA 204153534F4349415445,700
1070 DATA 533003015470C0C060C0,1011
1080 DATA E0D060E060C06070C000,1440
1090 DATA 001000300100010000,624
1100 DATA 00100070C0000030C060,944
1110 DATA 60006030C000006070,832
1120 DATA E0000030C000000000,768
1130 DATA C00060600030C00000,736
1140 DATA C030C060C0C00F0000,1568
1150 DATA C010E0000070E0602060,992
1160 DATA 0070C00060004030C000,832
1170 DATA 0030C0606000070C00,920
1180 DATA 60606030C0000070E060,960
1190 DATA 00000000C01000100010,608
1200 DATA 00000030C060606060,000
1210 DATA C06060600030C00000,864
1220 DATA 600060606030E0006060,1000
1230 DATA 6030C000000000000000,336
1240 DATA *
1250 REM Segundo bloque
1260 DATA C00909C00309C0000000,1254
1270 DATA 303209530E3332067E3E,457
1280 DATA 303200003E3332297E3E,015
1290 DATA C032A0E0C0E3132197E3E,930
1300 DATA 30321E7E3E3032317E3E,451
1310 DATA 34320933E21327693E,775
1320 DATA 393200933E3A329393E,705
1330 DATA A4329490E70329590F0,1303
1340 DATA C3A00F00000000000000,370
1350 DATA *
    
```

CARGADOR DE COMMODORE

GAUNTLET II

```

10 REM ***** GAUNTLET 2 *****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *
30 REM *****
40 POKE53200,0:POKE53201,0:PRINT CHR$(147);CHR$(159)
50 READ A:IF A=-1 THEN 70
60 POKE 335+A,R:A:T-T+1:S=S+A:GOTO 50
70 IF S<>0998 THEN PRINT "ERROR EN DATAS!":END
80 INPUT "ENERGIA INFINITA J.1";A$
90 INPUT "ENERGIA INFINITA J.2";B$
100 INPUT "SIEMPRE CON LLAVES J.1";C$
110 INPUT "SIEMPRE CON LLAVES J.2";D$
120 IF A$="H" THEN POKE 400,44
130 IF B$="H" THEN POKE 406,44
140 IF C$="H" THEN POKE 411,44
150 IF D$="H" THEN POKE 414,44
160 PRINT:PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA SPC"
170 WAIT 197,60:POKE016,00:POKE017,1:POKE2050,0:LOAD
180 DATA 32,165,244,169,97,141,164,8,96,169,32,141,81,3
190 DATA 169,107,141,82,3,169,1,141,83,3,76,0,1,169
200 DATA 32,141,48,43,169,126,141,49,43,169,1,141,50,43
210 DATA 230,32,208,96,169,76,141,48,179,169,145,141,49,179
220 DATA 169,1,141,50,179,238,32,208,96,169,32,141,66,128
230 DATA 141,130,128,169,4,141,51,128,141,115,128,76,64,179,-1
    
```

COMPañIA LIDER

En distribución de juegos para ordenador. Desea contactar con programador/es que tengan juegos o proyectos de juegos, con el objeto de incorporarlos a su catálogo y su posterior distribución en exclusiva.

Interesados escribir a:
ACCION Y COMUNICACION.
 CAPITAN HAYA, 23 - MADRID 28020
 Indicando teléfono, dirección y horas de contacto.

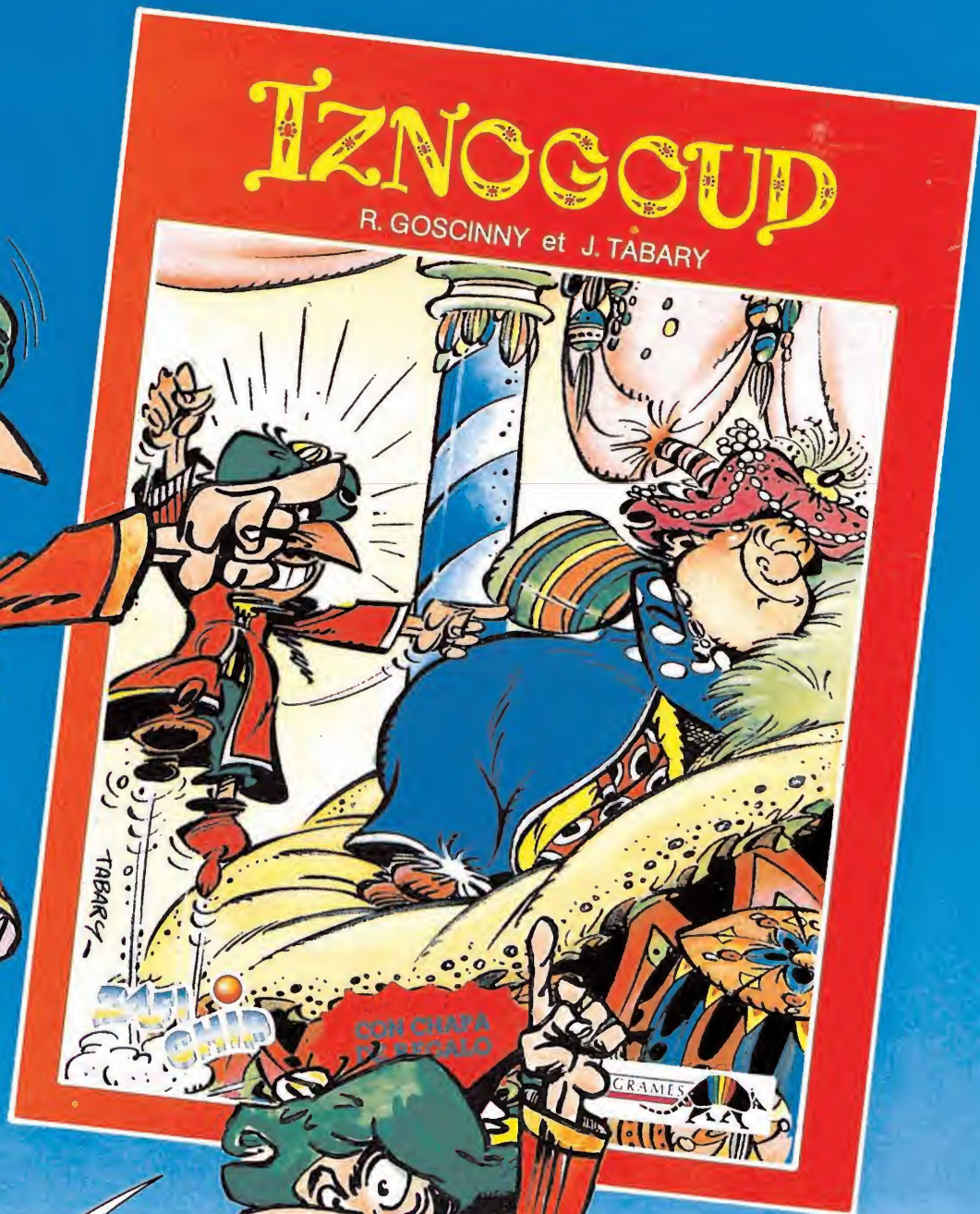
Tu, ya me conoces. Me llamo **SEGA** Master System y puedes comprarme desde tu casa por **24.000 ptas.**

Además te **REGALO** el juego **HANG-ON** y no te cobro el IVA ni los gastos de envío.

¡¡PIDEME CONTRA REEMBOLSO!! a:

ONE WAY SOFTWARE
MONTERA, 32 - 2º 2 - (91) 521 67 99
28013 MADRID

POR FIN SERÉ CALIFA

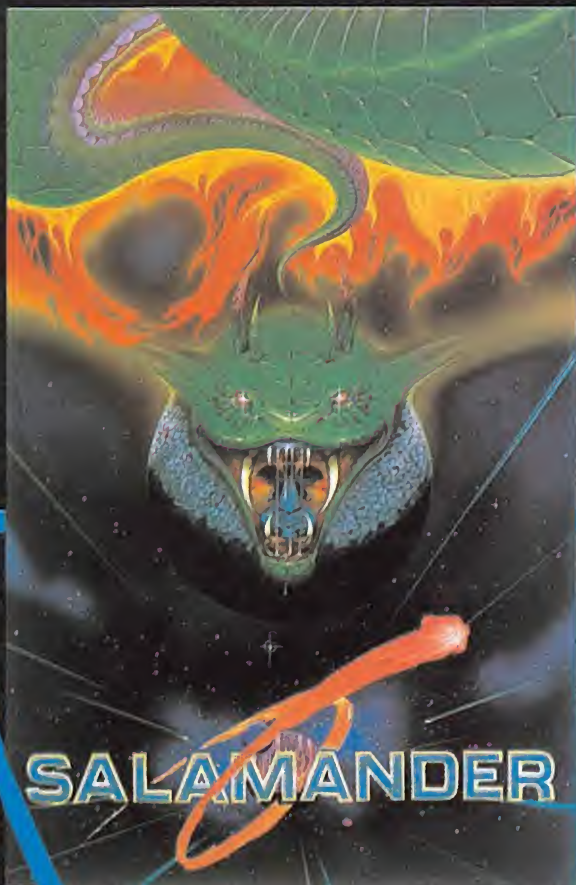


DISPONIBLE EN
AMSTRAD
Y
AMSTRAD DISC



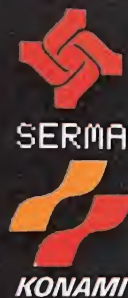
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 242 14 10

Y PROXIMAMENTE EN **ATARI**



SALAMANDER

CASSETTE SPECTRUM SALAMANDER — 850 ptas.
 CASSETTE SPECTRUM JACKAL — 850 ptas.
 CASSETTE AMSTRAD JACKAL — 850 ptas.
 DISCO AMSTRAD JACKAL — 1.600 ptas.



JACKAL™

MAS ACCCION, ...IMPOSIBLE

NOVEDAD

SALAMANDER

Has entrado en las profundidades del espacio, el cual está dominado por una criatura cuyos poderes maléficos sobrepasan tu imaginación. La salamandra tiene esclavizado a todo su reino y, ¡SOLO TU PODRAS LIBERARLO! aniquilando su fuerza destructora.

JACKAL

Tu misión con contraseña JACKAL consiste en infiltrar cuatro comandos tras las líneas enemigas y rescatar a un grupo de prisioneros. Acosado por el ataque enemigo, deberás cumplir tu principal objetivo: destruir su cuartel general.

KONAMI ESTA DISTRIBUIDO EXCLUSIVAMENTE EN ESPAÑA POR SERMA. CARDENAL BELLUGA, 21. 28028 MADRID. TELS. 256 10 83 - 12 22

VEN A VISITARNOS O MANDANOS ESTE CUPON A KONAMI SHOP. FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID. TEL. 255 75 63

TITULO: _____ SISTEMA: _____ REVISTA: _____
 NOMBRE Y APELLIDOS: _____ DIRECCION: _____
 POBLACION: _____ PROVINCIA: _____
 COD. POSTAL: _____ TEL.: _____ FORMA DE PAGO: TALON BANCARIO CONTRARREEMBOLSO

SKOOL DAZE COMMODORE

```

10 REM ** SKOOLDAZE POR J.S.F. **
20 B=49152:C=173:POKE53280,0:POKE53281,0
30 FORT=0T0253:READA:POKEB+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<33831THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT"¿SIN QUE NOS PONGAN LINEAS (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKEB+193,C:POKEB+196,C
60 INPUT"¿PROFESORES CEGATOS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKEB+199,C
70 PRINT"¿¿¿INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
80 WAIT1,56,49
90 PRINT"POKES DEL SKOOLDAZE POR J.S.F."
100 POKE816,208:POKE817,192:LOAD
110 DATA 120,169,205,141,40,3,169,192,141,41,3,173,17,208
120 DATA 41,239,141,17,208,169,0,133,198,133,157,169,128,141
130 DATA 4,221,169,1,141,5,231,169,25,141,14,221,165,1
140 DATA 41,31,133,1,160,0,132,2,32,135,192,32,158,192
150 DATA 133,193,32,158,192,133,194,32,158,192,133,195,32,158
160 DATA 192,133,196,32,158,192,145,193,69,2,133,2,230,193
170 DATA 208,2,230,194,165,193,197,195,165,194,229,196,144,231
180 DATA 32,158,192,197,2,240,3,76,191,192,206,134,192,208
190 DATA 191,169,164,72,169,115,072,169,7,72,169,255,72,169
200 DATA 2,72,169,223,72,76,191,192,5,32,174,192,102,189
210 DATA 165,189,201,227,208,245,32,158,192,201,227,240,249,201
220 DATA 237,208,234,96,162,8,32,174,192,102,189,238,32,208
230 DATA 202,208,245,165,189,96,169,16,44,13,220,240,251,173
240 DATA 13,221,74,169,25,141,14,221,96,169,96,141,76,29
250 DATA 141,55,29,141,25,30,76,0,8,169,004,96,32,165
260 DATA 244,120,169,7,133,1,162,64,32,235,192,173,13,220
270 DATA 208,248,32,235,192,202,208,242,76,251,192,160,0,169
280 DATA 2,141,32,208,169,7,141,32,208,200,208,243,96,76,0,192
    
```

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía Extra 2, pág. 25

SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía Extra 2, pág. 20
MAPA: Micromanía Extra 2, pág. 22



STARDUST AMSTRAD DISCO

```

10 MEMORY 5999
20 MODE 0: BORDER 0
30 FOR a=0 TO 15:READ y:INK a,y:NEXT a
40 LOAD"topo.bin",6000
50 CALL 6000
60 LOAD"marcador.dat",8000
70 MODE 0: BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ a:
INK i,a:NEXT
80 LOAD"scr.scn",49152
90 LOAD"star1.dat",14100
100 LOAD"lddisc",41538
110 MODE 2:LOAD"star1.bin",49152
120 LOAD"ubical.cm",7500
125 POKE 49152+3344,1:POKE 49152+12510,2
130 CALL 7500
140 DATA 0,1,5,2,11,14,23,20,13,10,26,0,
3,6,0,0
150 DATA 0,0,1,2,5,11,20,10,13,26,3,6,15,
24,9,18
    
```

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Amstrad cinta: Micromanía 31, pág. 55
MSX cinta: Micromanía 31, pág. 55



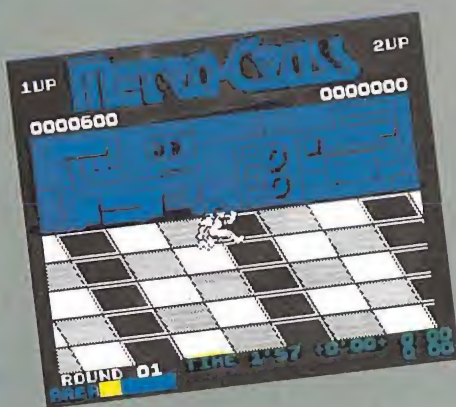
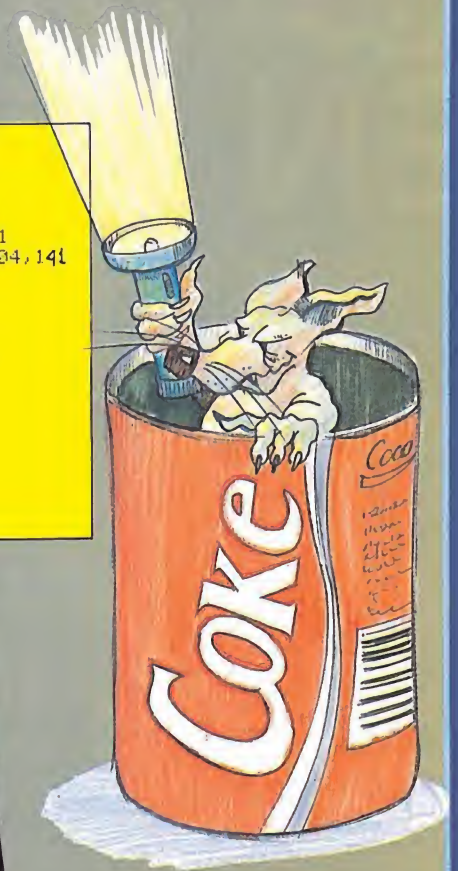
METROGROSS

COMMODORE

```

2 REM POR RAFAEL SANTOS FERNANDEZ
10 FOR T=0 TO 55:READ A#:GOSUB 21:POKE 272+T,B:S=S+B:PRINT "C",S:NEXT
11 IF S<>4154 THEN PRINT "ERROR EN DATAS !!":STOP
14 INPUT "¿QUIERES TIEMPO INFINITO (S/N) ";A#:IF A#="S" THEN POKE 315,141
15 INPUT "SIN OBSTACULOS MOVILES";A#:IF A#="S" THEN POKE 307,141:POKE 310,141
16 INPUT "SIN OBSTACULOS DEL SUELO";A#:IF A#="S" THEN POKE 301,141:POKE 304,141
17 INPUT "SIN VER LO QUE FALTA PARA LLEGAR";A#:IF A#="S" THEN POKE 318,141
18 PRINT "C" PULSA UNA TECLA PARA CARGAR EL JUEGO":WAIT 553,1
19 POKE 816,16:POKE 817,1:LOAD
20 END
21 B=0:FOR L=1TO2:A=ASC(MID$(A#,L))-48:A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXT:RETURN
110 DATA 20,A5,F4,A9,1E,8D,83,09
110 DATA A9,01,2D,84,09,60,A9,01
120 DATA 8D,45,09,A9,2E,8D,44,09
120 DATA 4C,00,09,A9,EA,2C,41,20
130 DATA 2C,42,20,2C,46,20,2C,47
130 DATA 20,A9,60,2C,B9,34,2C,62
140 DATA 16,4C,00,10,00,00,00,00

```



NOSFERATU

COMMODORE

```

10 REM *** NOSFERATU POR J.S.F. ***
20 POKE53280,0:POKE53281,0
30 FORT=0TO37:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IF S<>47008 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":END
50 INPUT "¿QUIERES ENEMIGOS INMOVILES (S/N) ";A#:IF A#="N" THEN POKE 293,173
60 INPUT "¿TIEMPO SIN TRANSCURRIR (S/N) ";B#:IF B#="N" THEN POKE 295,173
70 INPUT "¿ENERGIA INFINITA (S/N) ";C#:IF C#="N" THEN POKE 301,173:POKE 304,173
80 PRINT "¿INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
90 WAIT 1,56,49
100 POKE 816,16:POKE 817,1:LOAD
110 DATA 32,165,244,32,165,244,169,35,141,7,207,169,1,141
120 DATA 8,207,76,71,206,169,96,141,211,121,141,149,75,169
130 DATA 234,141,129,107,141,130,107,76,3,48

```

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía 22, pág. 55

SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 22, pág. 54
MAPA: Micromanía 22, pág. 56.

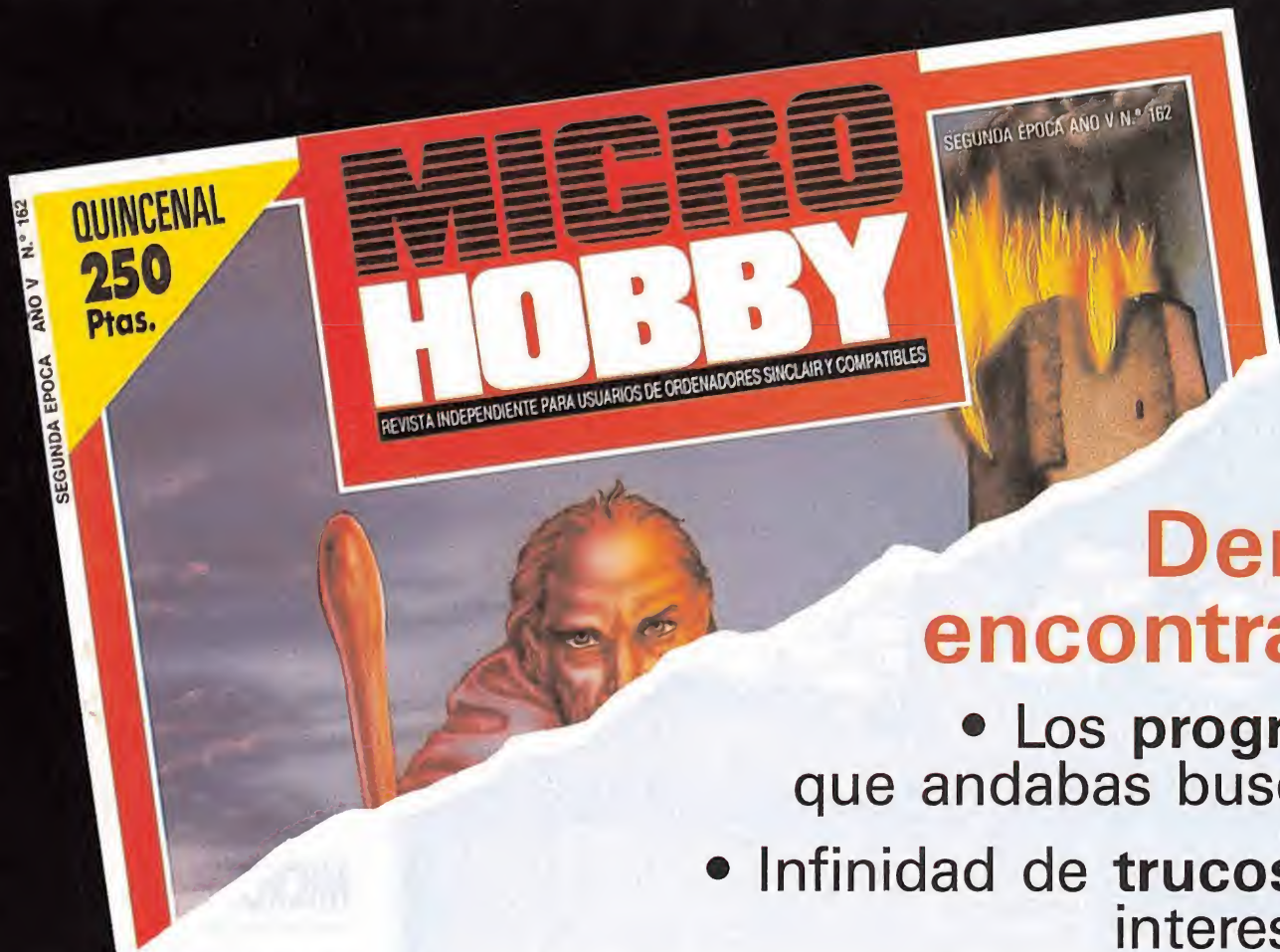


MICROMANÍA

CARGADORES

Si tienes algún cargador de vidas infinitas para las versiones originales de cualquier juego en Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX, Atari ST o PC y quieres que te lo publiquemos en la sección de cargadores, envíanoslo. Si es seleccionado recibirás a cambio un premio en metálico de 3.500 ptas. Indicando en el sobre REFERENCIA CARGADORES e incluyendo tu nombre, dirección y teléfono, para que podamos ponernos en contacto contigo. Por favor juega limpio y envíanos sólo tus propios cargadores.

CADA 15 DÍAS EN TU KIOSKO



Dentro encontrarás

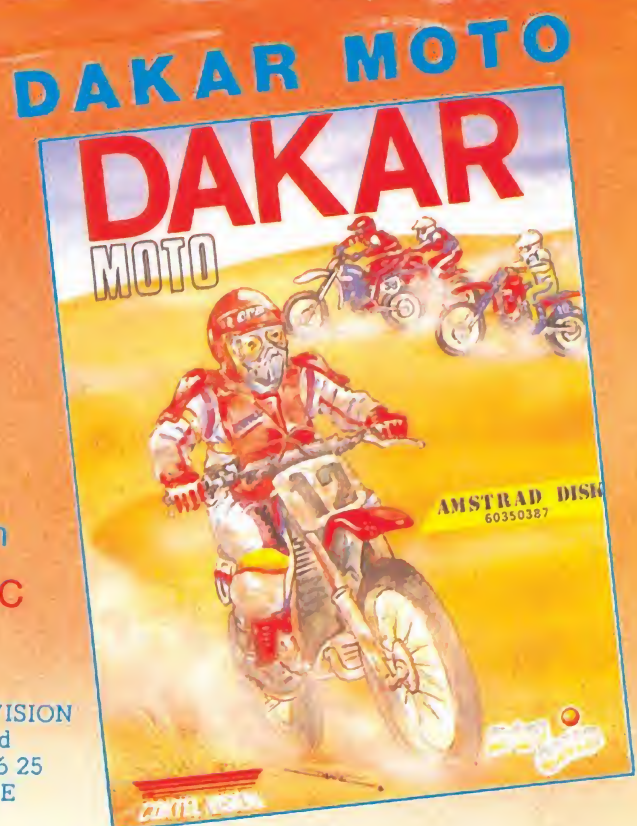
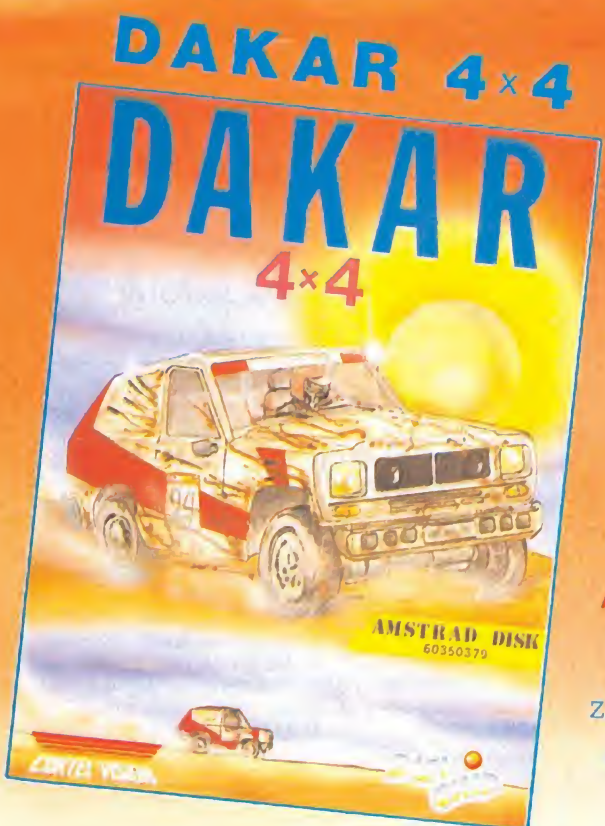
- Los programas que andabas buscando
- Infinidad de trucos muy interesantes
- Las últimas novedades de juegos comentados exclusivamente para ti
- Los lenguajes estudiados y explicados para que tú los utilices

**ESTO Y MUCHO MAS CADA 15 DÍAS
EN TU REVISTA PREFERIDA**

No te lo pierdas



ATRÉVETE CON LOS DOS



Disponibles en
AMSTRAD DISK

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 242 14 10



Camelot Warriors

MSX

Me gustaría que me respondiesen a la siguiente cuestión:

En el juego Camelot Warriors, cuando cojo la coca-cola e intento dársela al dragón, me mata éste, o bien lo hace el búho al saltar; también me mata la llama roja al saltar. ¿Qué debo hacer?

Fco. Javier Palma Gómez
Huelva

Al llegar a la habitación del Camelot Warriors en la que se encuentra el dragón, debes colocarte un poco antes del segundo poste de la verja y saltar cuando el búho vuele hacia el dragón. Así conseguirás subirte a la plataforma. Rápidamente debes acercarte al dragón y matarle con la espada.

Aventuras conversacionales

COMMODORE

Soy poseedor de un C-64 y quiero que me aclaren unas dudas que tengo con ciertos juegos conversacionales:

1. ¿Cómo se sale de la prisión en el Robin of Sherwood?

2. ¿Qué hay que hacer en el Hobbitt para abrir la puerta mágica del bosque? ¿Dónde se encuentra exactamente el anillo en las grutas?

César Sánchez
Barcelona

1. Para salir de la prisión, hay que teclear las siguientes frases:

CLIM ON SOMEBODY'S SHOULDERS
GRAB AN ANKLE, STRANGE SOMEONE
LOOK FOR A SWORD AND USE IT TO UNDO A BOLT

2. La puerta mágica se encuentra en Elvis Clearing hacia el Este. Se abre poniéndose el anillo mágico y examinando la puerta.

El anillo se encuentra en el Dark Stuff Passage, que es un enorme laberinto. Por eso es muy difícil determinar dónde se encuentra exactamente el anillo. Para recogerlo, lo más fácil es poner en una sola línea lo siguiente:

E.UP.S.SE.TAKE RING, y luego dejarnos atrapar por un goblin que nos lleve al Goblins Dungeon.

De todas formas, en el especial número 2 de MICROMANÍA encontrarás el mapa y las claves de este juego, que sirven tanto para Spectrum como para Commodore 64.



Arcana, Dragon's Lair

COMMODORE

1. En el juego Arcana sólo logro entrar por la última puerta que está a la izquierda, y aunque encuentre una llave no logro abrir las demás, ¿qué hay que hacer para abrirlas?

2. En la tercera fase del jue-

go Dragon's Lair, sólo me subo a la primera cuerda, pero no sé cómo saltar a la segunda.

Gonzalo Aguilera Martínez
Ávila

1. Al principio del juego, sólo se puede entrar por la última puerta de la izquierda. Pero, una vez encontrada la llave que mencionas, podrás entrar en la siguiente puerta, la segunda empezando por la izquierda.

2. Usando el botón de disparo en el momento oportuno, conseguirás que Dirk salte a la siguiente cuerda. Si no lo haces en el momento justo, también saltarás, pero al vacío.

Game Over

SPECTRUM

1. Me gustaría que me explicarais cómo se pueden pasar, los robots que aparecen al final de la primera fase.

2. Hasta ahora en todas vuestras revistas, desde el n.º 20, menos el 22, he visto POKES para este juego, pero todos eran para Amstrad. Me gustaría que me mostrarais algunos POKES para Spectrum 48 K de vidas infinitas, y si es posible, para que no aparezcan las minas.

Roberto Urda Bustos
(Madrid)

1. Para pasar esos robots sólo tienes que dispararles bombas antes de que te disparen ellos a ti, esto puede resultar algo difícil al principio, pero como siempre tras unos pocos intentos lograrás pasarlo.

2. En el número 30 de la revista en la sección «Código Secreto», ha aparecido un cargador con el cual se consigue que las minas no te hagan ningún rasguño, que tengas vidas infinitas y que puedas despilfarrar tranquilamente tus bombas sin temor a que se te acaben.

Cobra

AMSTRAD

1. ¿Cuál es la misión de Cobra?

2. ¿Han publicado en algún número un cargador para el Barbarian?

3. ¿Cómo se pasa en el Camelot Warrior una habitación con una lechuza, un dragón que lanza fuego y un promontorio?

4. ¿Tiene final Ikari Warriors?
Carlos Losada García
(Madrid)

1. La misión de Cobra es deshacerse de los malos de cada fase, comerse las hamburguesas de cada fase (que te proporcionarán facilidades) y encontrar a la chica. Al final de la 3.ª fase debes cargarte al jefe de los enemigos que sale de la alcantarilla. Luego, se repite todo.

2. No, se intentará.

3. Después de haber cogido el objeto de la fase en que te encuentras, saltas al promontorio y te posas en la base, con lo que el dragón no echará fuego y podrás continuar.

4. Sí, tiene un final largo y costoso que te llevará a un desenlace fantástico.

Short Circuit

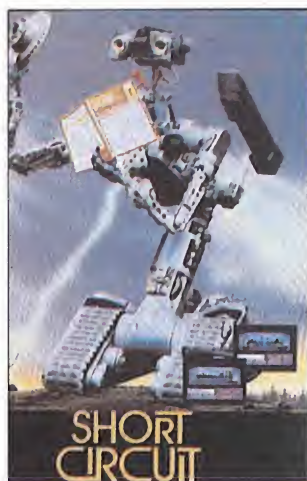
SPECTRUM

1. En el «Short Circuit», ¿cómo se puede utilizar el Jump Hard y el Lazer-Circuit? ¿Puedo con el Jump Hard burlar a los robots? ¿Si se activa, en qué unidad de RS-232 se hace? ¿Para qué sirven otros objetos como el papel, el clip, etc?

2. En el «Misterio del Nilo» la pantalla 7, donde hay un pozo y un mortero, ¿cómo se mata al soldado del tejado?

3. Me gustaría saber los pasos para terminar «The Great Scape».

4. ¿Cómo se pasa a la pan-



talla n.º 3 en el juego «The Goonies»?

Antonio Merchán
(Madrid)

1. Para utilizar el Jump Hard, tienes que tener el programa Jump cargado y con estos dos llegar a una segunda zona de alta seguridad. En la siguiente pantalla a la del robot te encontrarás con una pantalla en la que hay tres robots, en el número 3 está el láser, que podrá ser utilizado en cualquier momento.

Sin el Jump Hard no podríamos pasar la pantalla del robot.

Todos los demás objetos tienen funciones específicas como por ejemplo el cigarrillo con el que podremos apagar el sistema de alarma.

2. Para matar al soldado del tejado tendrás que tener solamente buena puntería.

3. En el «The Great Scape» lo que tienes que hacer es escapar de la prisión, para ello utiliza los objetos que encuentres y cuando los hayas utilizado todos sólo tienes que escapar. En el número 18 de MICROMANIA encontrarás un «Patatas Arriba» completo de este juego.

4. Para pasar a la tercera pantalla deberás coger la llave colgándote de la barra, cuando cojas la llave se abrirá un hueco en la pared por el cual puedes pasar.

Hacker, Dragon's Lair

COMMODORE

1. En el juego Hacker, ¿qué hay que hacer para que el espía de Río de Janeiro te dé el trozo del documento?

2. En el juego Dragon's Lair, ¿qué hay que hacer en la tercera pantalla?

1. Cuando el espía de Río de Janeiro nos diga: «¿Qué me puede ofrecer usted por mi parte del documento?», deberemos darle «The deed to a swiss chalet»; las escrituras de un chalet suizo. A lo que responderá simpáticamente: «Sí, deme eso».

2. En esa pantalla hay que ir saltando de cuerda en cuerda, usando el botón de disparo. Hay que hacerlo en el momento justo, cuando la cuerda esté en el punto más cercano a nosotros.

Ghosts'n Goblins

AMSTRAD

En el juego Ghosts'n Goblins sigo las instrucciones para introducir pokes: cargo el programa con Merge "" y cuando aparece el mensaje Ready, hago un List y aparece un listado de 90 líneas, pero no aparece ninguna sentencia Call, con lo cual no se dónde colocar los pokes. ¿Qué debo hacer?

Manuel Marjón Tizón
(Baleares)

Lamentamos decirte que en tu copia es imposible colocar los pokes, puesto que el programa se autoejecuta (instrucción Run"!Code"). La única solución que se nos ocurre es utilizar un interface tipo multiface para colocar los pokes directamente.

Light Force

SPECTRUM

1. Me complacería mucho si me dijeran dónde ha aparecido el cargador para el juego «Light Force».

2. En la sección de «Patatas Arriba» de la revista n.º 21 apareció el juego «El Misterio del Nilo». AL volcar el Código Máquina del listado 2 en la dirección 65450 me pone el mensaje de: «ESPACIO DE TRABAJO», y, si lo vuelco en la dirección 40000 no lo pone, pero al terminar de cargar el juego con el cargador puesto, las vidas infinitas no funcionan, pero las balas infinitas sí. Lo he revisado varias veces y sigue sin funcionar. Tengo un Spectrum 128 K.

Francisco Campos Olivas
(Madrid)

1. No ha salido publicado ningún cargador de dicho juego, pero aquí tienes un POKE para conseguir vidas infinitas, POKE 40725,0.

2. Ese cargador y esas instrucciones para utilizarlo están hechas para Spectrum 48 K, por los propios programadores del juego, y por lo tanto no valen para tu ordenador, si no lo utilizas en el modo 48 K.

Gauntlet

MSX

1. Al teclear la línea 15 del cargador del juego Gauntlet que publicasteis para mi ordenador, me sale «syntax error». ¿A qué puede deberse?

2. En el mismo cargador spongo que por problemas de imprenta, no se lee bien la línea 35. ¿Podríaís repetírmela?

Luis Gómez
(Barcelona)

1. La línea 15 está correcta. Sólo se nos ocurre que tal vez el error que cometes al teclear la sea confundir los ceros de &HE300.

2. La línea 35 es la siguiente: 35 IF INKEY\$="" THEN GOTO 35

The Goonies

AMSTRAD

¿Qué hay que hacer en la 2.ª pantalla del juego The Goonies?

Juan Diego Artigas
(Madrid)

La 2.ª pantalla de este juego (para que nos entendamos, la de las tuberías) requiere la colaboración de ambos personajes para poder abrir y cerrar las llaves de paso correspondientes, con ello conseguiremos romper la tubería y hacer un agujero (en la parte superior derecha) por el que podremos pasar de pantalla. Para más información sobre este juego te remitimos a MICROMANIA n.º 13.



Pokes

MSX

1. ¿Cómo se ponen los pokes en el MSX?
2. En el Livingstone, ¿hay algún truco para empezar en la pantalla que quieras? ¿Hay algún poke para el Livingstone de vidas infinitas?
3. ¿Por qué no hay muchos juegos para el MSX?

Rafael Páez Valle
(Málaga)

1. Para poner los pokes en el MSX puedes utilizar los cargadores que vienen en la revista o hacerte uno. Un cargador es un programa que carga el juego sin ejecutarlo, sustituye ciertos datos de éste (los pokes) y lo inicia.
2. En cuanto al Livingstone la solución no puede ser más sencilla:
SCREEN 1: CLS: PRINT "OPERA": BLOAD"CAS:";R
3. Por otra parte no es cierto que haya pocos juegos MSX sino que normalmente éstos son específicos del standard. De lo que quizá sí podríamos quejarnos es de que hay pocos juegos comunes a los del resto de ordenadores.

Game Over

SPECTRUM

Cuando se llega al final de la segunda parte de este juego, ¿qué es lo que hay que hacer?

Javier de Miguel Villa
(Madrid)

Lo último que hay que hacer en el Game Over es luchar a bombazo limpio contra una especie de dragón que se halla entrando por la puerta secreta del lago que hay en la entrada del palacio.

Nonamed

SPECTRUM

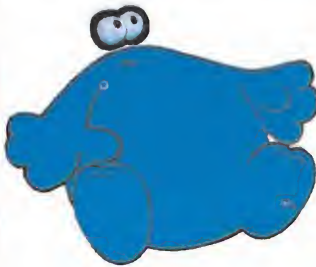
1. En el Three Weeks in the Paradise, ¿cómo llego a coger el agujero en la pantalla helada? Llego hasta ella con la menta y por mucho que lo intento no lo puedo coger.
2. En «Nonamed», ¿cómo se llega al mago?
3. En «Trap Door», ¿cómo se ponen los gusanos en la lata?
4. Podríaís decirme cuáles

son los pokes de vidas infinitas o de inmunidad de los siguientes juegos: Olli and Lisa, Mag Max, Feud, Future Knight, Arkanoid, Howard the Duck y Space Harrier.

5. ¿Cómo podría conseguir contra reembolso los números atrasados de MICROMANÍA ESPECIAL?

Isidro García

1. En la pantalla helada hay un hueco marcado, colócate en él y empuja el joystick hacia delante, la habitación cambiará de color y se verá el agujero que debes coger.
2. El mago está en el último piso de todos. Para subir de piso en este juego se utilizan una especie de cuerdas, pues bien, para subir al último piso (observarás que no hay ninguna cuerda), tendrás que preparar por una de las columnas y cuando estés arriba dirigirte a la derecha, allí verás al mago.
3. Primero tienes que coger la lata, que está en el cuarto trastero, luego, dirigirte a la trampilla, abrirla, y gusano que salga, gusano que será tuyo. Después deberás hacer subir la lata (con un gusano como mínimo), por el ascensor.



4. Rebuscando en nuestros archivos hemos conseguido algunos de los pokes que nos pides:

Mag Max
Inmunidad: 50233,195
50234,229
50235,195

Feud
Vidas infinitas: 47190,201
44186,0
49043,7
49210,201

5. Para conseguir los números atrasados de MICROMANÍA, ponte en contacto con nuestro departamento de suscripciones. El teléfono lo encontrarás en la página donde aparece el sumario.

Arkanoid

AMSTRAD

Tengo un problema con los pokes del Arkanoid. Los pokes

no funcionan y sale lo siguiente en pantalla «Memory full in...» (en la línea que pone «Load Arkanoid»). Mi ordenador es un 6128. ¿Podríaís poner un cargador para disco?

Julián Berbís Cánovas

Tu problema se reduce a que la versión disco de este programa se autoejecuta, por lo cual es imposible colocar los pokes ni cargarlo con la instrucción Load"", puesto que comienza en una posición de memoria muy baja, de ahí el error Memory full. Próximamente, publicaremos el cargador para disco de este juego.

Fist II

COMMODORE

1. ¿Cómo se utilizan los pergaminos, y para qué sirven?
 2. En una de las cataratas nuestro hombre no cae, ¿a qué se debe esto?
- Podríaís poner este juego en la sección «Patás Arriba».

Alberto Bermúdez
(Barcelona)

1. Los pergaminos han de ser activados, llevándolos a los templos de meditación. Sirven para distintas cosas, según el pergamino, pues existen 8 ó 9 de ellos. Algunos sirven para derribar grandes obstáculos (como árboles), otros para poder sobrevivir en las catacumbas, otros para poder nadar sin ahogarnos, según las instrucciones del juego.
2. Se debe a un lamentable fallo de programación. Al llegar al final de la catarata, el perso-



naje no cae y se queda suspendido en el aire.

No se puede hacer un «Patás Arriba» del juego, porque, debido a ese error, no es posible visitar escenarios nuevos ni recoger otros pergaminos.

Game Over

AMSTRAD

1. ¿Qué hay que hacer con Game Over 2? ¿Habéis publicado algo sobre este juego (cargadores, mapas...)?
2. ¿Tiene final el juego Gauntlet? Si es así, ¿cuántos niveles tiene aproximadamente? ¿Habéis publicado el cargador para Amstrad?

Pablo Galán Albala
(Madrid)

1. En la segunda fase de Game Over tienes que coger el escudo mágico, situado en el piso más alto del Palacio Imperial, una vez que lo tengas, entra en los aposentos subterráneos del palacio (2.ª abertura en el suelo) para entablar combate con la mismísima Grema. El mapa y la historia del Game Over lo encontrarás en el n.º 20 de MICROMANÍA y los pokes en el n.º 23 en la sección «Código Secreto».
2. En teoría, el Gauntlet tiene final; decimos en teoría, porque recorrer sus aproximadamente 150 fases es prácticamente imposible. Si de todos modos quieres intentarlo en el n.º 20 de MICROMANÍA encontrarás el cargador para Amstrad.

Two on Two

COMMODORE

Tengo el Two on Two de Commodore 64 y no consigo que al final del partido salgan las estadísticas de tiro así como que ponga quién ha sido el máximo encestador del partido entre otras cosas.

No sé si es porque el juego es en cinta.

Daniel Puchol Bogani
(Madrid)

Al parecer, esas características del juego sólo aparecen en la versión de disco, pues en efecto, no hay manera de sacar los porcentajes ni las estadísticas de juego.

SUSCRÍBETE A

MI MICRO *Manía*

Y AHÓRRATE UN 25%

ADEMÁS

- Recibes la revista cómodamente en tu domicilio.
- Obtienes un ahorro de 92 pesetas por número.
- Si te suscribes con tarjeta de crédito recibes un número más gratis (oferta válida sólo para España).

También puedes suscribirte por teléfono
91 734 65 00 .

CLUB DEL SUSCRIPTOR

En todos los artículos de HOBBY PRESS te haremos un 15 por 100 de descuento. Al hacer un pedido indícanos tu número de suscriptor, (lo encontrarás en la etiqueta de envío).

**i Algo
grande
va a
ocurrir
en
Marzo!**

